
2 CD
juego + demos
ENTRA EN JUEGO
JUNIO 2002
Nº19
GAMELIVE PC
JUEGO COMPLETO
DE REGALO
F22 LIGHTNING 3
Apunta, dispara y vuela
ANALIZAMOS
GTA 3
DUNGEON SIEGE
MORROWIND
SOLDIER OF FORTUNE II...
DEMOS
Jedi Knight II
Dungeon Siege
Sudden Strike 2
F1 2002
Tony Hawk's Pro Skater 3
Stealth Combat
Mod del mes
Quake III Rally
y todos los parches, extras, utilidades...
STAR WARS
Presente y futuro de la saga
JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST
CLONE CAMPAIGNS
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC
GALAXIES
Nº 19 JUNIO 2002 • 4,95 EUROS
Canarias/Ceuta y Melilla: 5,10 €
00019
8 424094 001477
LOS AVANCES MÁS ESPERADOS LOS ANÁLISIS MÁS RIGUROSOS

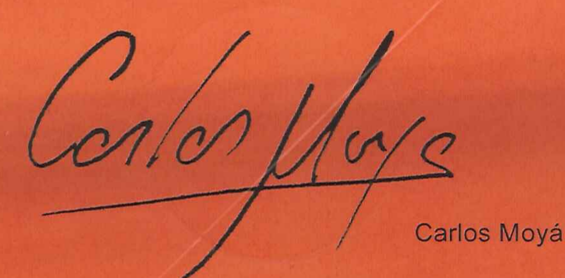












Carlos Moyá









- 7 Jugadores de reconocido prestigio internacional
- Todo tipo de superficies: duras, sintéticas y tierra batida
- Control intuitivo y texturas fotorrealistas
- Modos de juego arcade, torneo e innumerables extras
- Incalculables posibilidades tácticas
- Calidad gráfica sin precedentes: entornos 3D y animaciones fluidísimas

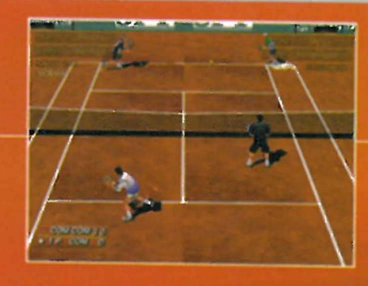






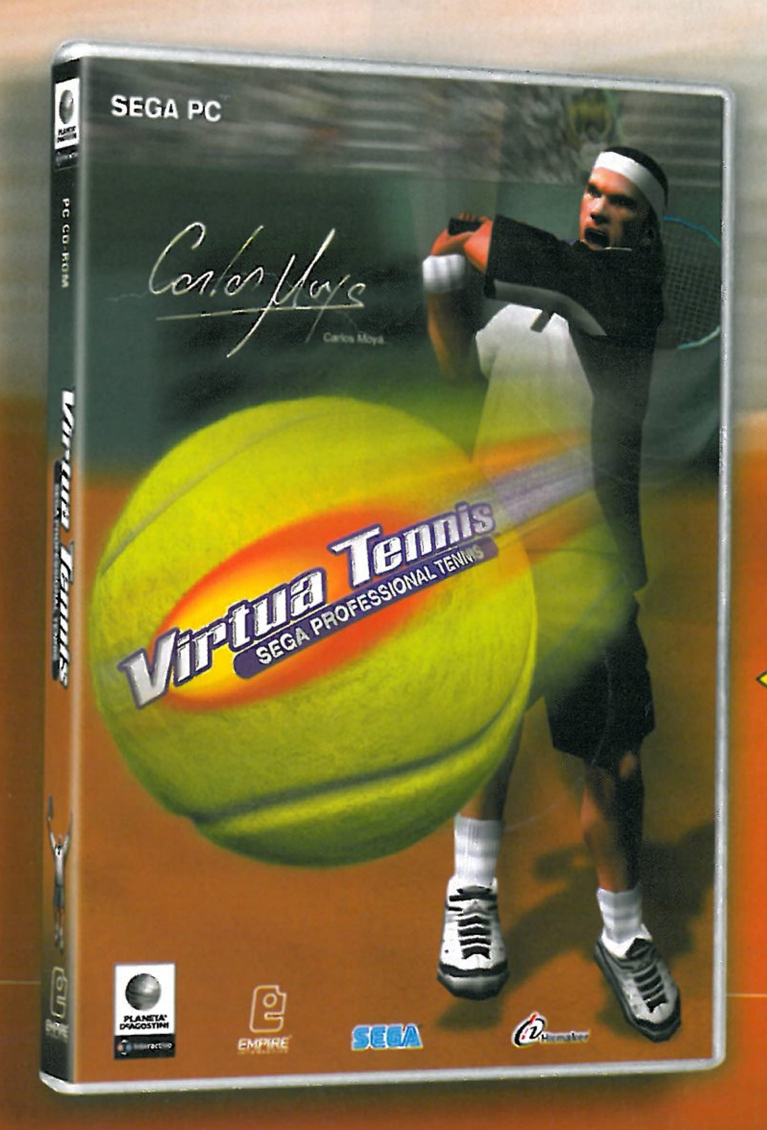


Copyright Original Game © SEGA CORPORATION, 1999, 2000© SEGA / Hitmaker, 2000. All rights Reserved. Published by Empire Interactive. Empire is a registered trademark of Empire Interactive Europe limit



¿Todavía no sabes lo que es un servicio a 120 Km/h?







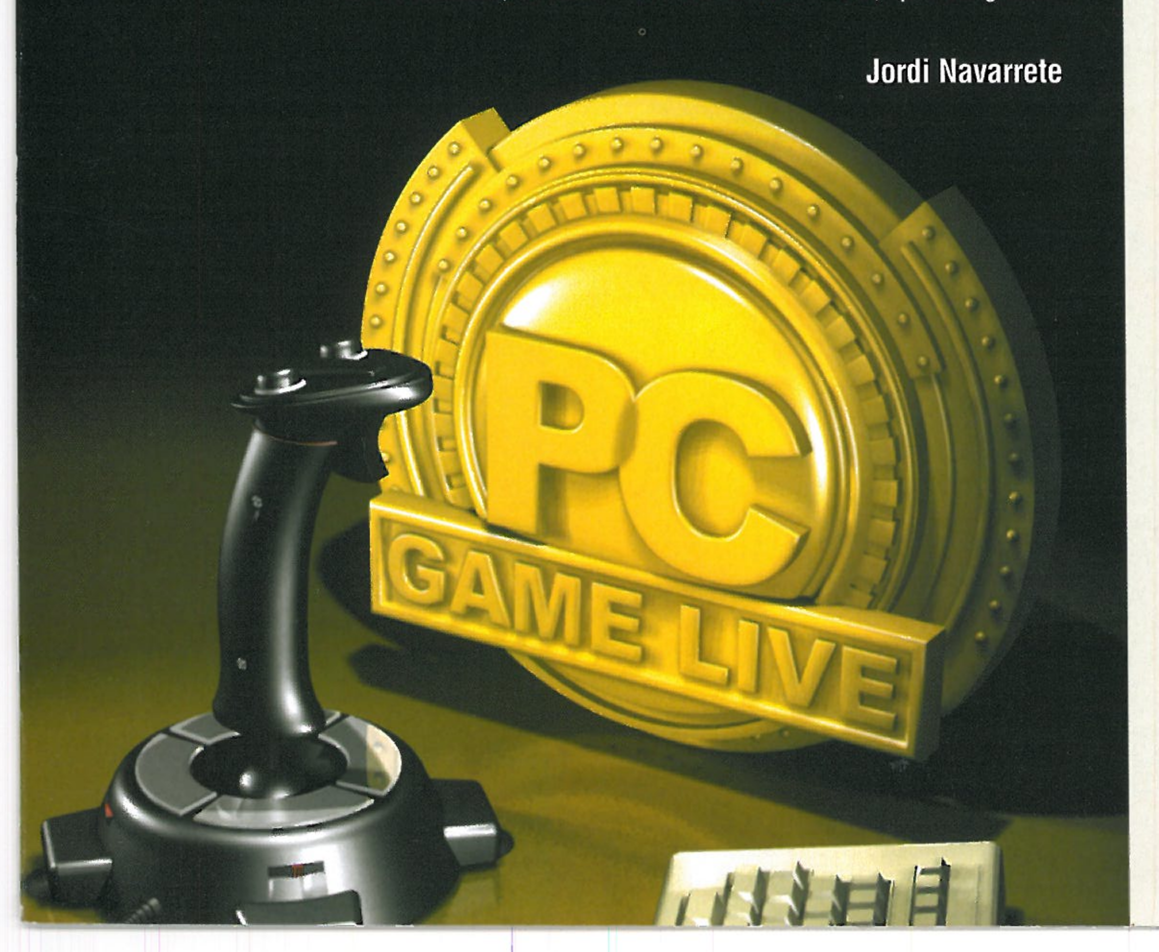
Ya en tu PC

¿UN BUEN PRINCIPIO?

Éste es uno de esos meses en que se hace difícil decidir a qué jugamos. Las vacaciones se acercan y los desarrolladores se han empeñado en que no tengamos tiempo para aburrirnos. Sin embargo, entre la avalancha de títulos destaca la incomprensible ausencia de juegos españoles. Mucho software estadounidense o británico, pero nada de producto nacional.

El desarrollo de juegos en nuestro país sigue siendo un sector industrial pequeño y débil. Pero, por una vez, parece que las autoridades competentes han vuelto su mirada hacia el software lúdico para preocuparse por esa evidente debilidad y no para satanizar sus contenidos. Me refiero a la reciente comparecencia de Ignacio Pérez, director general de Pyro Studios, ante la Comisión de la Sociedad de la Información y el Conocimiento del Senado. ¿Habrá servido de algo? ¿Llegará el día en que esta industria empiece a recibir el apoyo institucional que merece? Porque, hoy por hoy, muchas compañías tienen en sus equipos de desarrollo puestos de trabajo vacantes. ¿Por qué? Porque no existen en nuestro país estudios específicos que formen al tipo de profesionales necesarios para cubrirlas. Por otro lado, no es extraño que nuestras mentes preclaras y geniecillos de la programación tengan que ir a ganarse las habichuelas a países donde se ha generado una estructura productiva consistente. Ahora que al menos se escucha a la industria, tal vez no falte tanto para que el desarrollo de juegos reciba de las instituciones públicas un trato equiparable al de la música, el cine o el teatro. Soñemos, que es gratis.

Jordi Navarrete





C/ Mestre Nicolau, 23 – Entlo.
08021 Barcelona - España
Telf: 932 418 100 · Fax: 934 144 534
gamelive@ixoiberica.com
Depósito legal: B-43.754.2000

Editor
Franc Machado

Jefe de redacción
Jordi Navarrete
jnavarrete@ixoiberica.com

Coordinador de edición
Miquel Echarri
m.echarri@ixoiberica.com

Redacción
Sergi Sánchez, Joan Font, Oriol Garcia y Sandra Sol

Asesor externo
Stéphane Kauffmann

Colaboradores
E. Artigas, J. J. Cid, A. Guerra, M. A. González, A. Jiménez, G. Masnou, X. Pita, J. Ripoll

Desarrollo CD-ROM
Ricard Carreras
rcarreras@ixoiberica.com

Jefe de producción
Guillermo Escudero

Maquetación e ilustración
Martín Sánchez, Juliana Peña y Montserrat Planas

Departamento de fotomecánica
Jéssica Cabana, Joan Aguiló y Carolina Rodríguez

Director Comercial
François Perez

Secretaria Comercial
Lourdes Lozano
publicidad.gamelive@ixo.es

Publicidad
Roger Roca
roger@ixoiberica.com

Responsable de suscripciones
Lluís Ibáñez
suscripciones@ixoiberica.com

Impresión
Giesa-Rotographik- Tel: 934 150 799

Distribución España
Dispaña- Tel: 914 179 530
Depósito legal: 29722- 99

Importadores para América
ARGENTINA: York Agency S.A.
MEXICO: Pernas y Cía. S.A. de C.V.
VENEZUELA: Bloque Editorial de Armas

GAMELIVE es una marca comercial de IXO Publishing Ibérica, filial del grupo IXO Publishing.

Gerente
Christophe Bonicel

Precio para España: 4,95 €
Precio para Portugal: 4,95 €
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 5,10 €
30/06/2002 - Printed in Spain

DIFUSIÓN CONTROLADA POR





CONTENIDOS JUNIO 2002

24 STAR WARS

La unión entre el PC y la madre de todas las licencias vuelve a dar fruto. Y multiplicado por cuatro: *Jedi Knight II*, las *Clone Campaigns* de *Galactic Battlegrounds*, *Knights of the Old Republic* y *Galaxies* son las nuevas muescas en el revólver con el que George Lucas leva más de veinte años dando en el centro de la diana.



GTA III

La realidad supera las expectativas. Hace un mes te decíamos que éste podía ser el juego más polémico y salvajemente divertido de la temporada Pues bien, es aún mejor.

EL ROL QUE VIENE



Seis nuevos títulos asoman al altar del rol. Entre la ortodoxia rolera de Morrowind y la hiperactiva lección de espada y brujería de *Dungeon Siege* cabe un mundo de posibilidades que ya puedes empezar a explorar.

Algo más que una brutal ensalada de tiros. Hay juegos que aterrizan por sorpresa y otros que tardan un mundo en llegar. Éste es de los segundos, así que entendemos que estés ansioso por comprobar qué tal es.

66 SOLDIER OF FORTUNE II

CARTA BLANCA

Unos polemizan sobre si son o no de recibo los precios del software nuestro de cada día. Otros peinan la Red en busca de mods y luego vuelven a contárnoslo. **Incluso hay quien se plantea dedicarse a la cría de chirimoyas.** En fin, que ésta es vuestra revista, vuestra sección. Y así sois vosotros: estupendos.





El precio justo

Es cierto que los juegos de PC no son precisamente baratos, aunque sí bastante más que en otras plataformas, pero creo que no toda la culpa se puede achacar a los distribuidores de software. Parte de culpa también la tienen los vendedores a quienes los usuarios compramos los juegos. Os lo voy a explicar con un ejemplo. Quiero comprarme un juego que vale 6.995 pesetas. Me dirijo a mi tienda habitual y entre que rebajan los precios oficiales una media de 500 pesetas y que además los socios tenemos descuentos especiales en determinados juegos, me encuentro con que sólo tengo que pagar por el juego 6.170 pesetas (lo cual no está nada mal). Éste es un ejemplo de buen hacer y de interés por un buen servicio, no como el siguiente ejemplo. Quiero comprarme el mismo juego pero en una tienda especializada. Cojo el juego, lo miro por todas partes para asegurarme de que es exactamente el mismo de la otra tienda y me quedo helado viendo el precio: 7.995 ptas. Con todo esto quiero decir que en los juegos, como en todo lo demás, hay que buscar, comparar y si encontramos algo mejor, comprarlo. Y que no hay que echarle la culpa siempre a los mismos, ya que en ocasiones los culpables están más cerca de lo que creemos.
Sergio Salvatierra (e-mail)

Muy bien, Salvatierra. Nada que añadir a tu incontestable apología del consumo inteligente.

Aquí un amigo

En el número de febrero, José Luis Muñiz parecía un tanto quemadillo con el tema de juegos que corren en perfectas condiciones y a él no parece que le anden. Lo de *Return The Castle Wolftenstein* me ha tocado: el juego, además de ser fantástico, corre perfectamente en XP sin necesidad de ejecutarlo en emulación (yo lo he acabado dos veces sin problemas). Me parece mas bien que su PC tiene algún problema con los controladores de vídeo por los cuelgues que dice tener. ¡Si yo he



podido ejecutar hasta *Kingpin* y casi lo he acabado! Tal vez debería dejar de intentar adquirir las novedades nada más salir para así evitar parchearlos. Y, sobre todo, que revise su PC.
Felicitaros por vuestra revista, que es la leche. Ojalá tengáis larga vida, como las gestas del Rey Arturo.
Saludos.
Esteban Díaz (e-mail)

Sabias palabras, Díaz. Esperamos que Muñiz siga al aparato y no esté en su habitación aporreando el PC o descargándose una soga de Internet. Seguro que tus sensatos comentarios le serán de utilidad.



Terreno minado

En vuestro ultimo número de marzo un lector preguntaba sólo por curiosidad cómo se compraban objetos de *Diablo 2*. Sinceramente os estáis (me refiero a quien hace trampa) cargando la opción Battle.net del juego porque hace que gente a la que le gusta jugar como Dios manda salgamos despavoridos.
Por cierto también me gustaría preguntaros si hay alguna forma de jugar a *Quake III* por Internet sin que algún gracioso se me vuelva inmortal.
David Rego (e-mail)

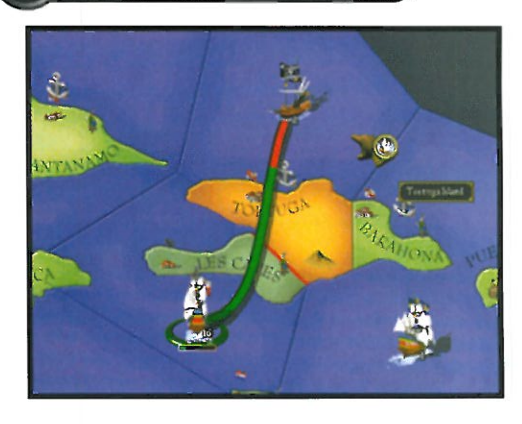
Pues no, por desgracia Quake sigue siendo la selva. Los servidores cien por cien seguros aún brillan por su ausencia. Pero todo se andará (tal vez). Sobre Battle.net, esperamos que no interpretes el artículo que mencionas como una velada invitación a hacer trampas. Al contrario, aquí estamos por el juego limpio. Nos encantaría limpiar la Red de mercachifles y trileros.

Hambre de mapas

He comprado *Heroes of Might & Magic IV* en una tienda de importación y he podido comprobar que es un gran juego, pero tiene muy pocos escenarios. Me gustaría saber si en alguna web podría conseguir más.
Miguel Fernández (e-mail)

Sí, puedes hacer una visita a la página www.heroes4.org, que incluye un buen surtido de mapas nuevos. Por cierto, la edición en español del juego ya está en las tiendas.

Más allá de Praetorians



Fue el número 10 de GL el que me puso sobre la pista de un juego llamado *Legion*. Pues bien, está a punto de ver la luz la versión en inglés (aquí todavía tendremos que esperar un poco) y creo que se merece un avance, porque promete y para que la gente sepa que hay algo más allá de *Praetorians*. *Legion* (www.slitherine.co.uk) es un juego de estrategia tipo *Shogun*, pero ambientado en el Imperio Romano y con un innovador sistema de batallas. Aparte de dichos juegos, también están en desarrollo *Pax Romana* (www.pax-romana.com) e *Imperium: Rise of Rome* (www.ferir.dk).
Otra cosa, a quien corresponda (no quiero decir nombres), me parece una vergüenza que la versión española de *Europa Universalis II* todavía no esté a la venta cuando medio mundo está disfrutando de este magnífico juego desde hace meses.

Aquí, como casi siempre, tarde y mal.
César Martínez. Castro-Urdiales (Cantabria)

No pierdas la esperanza: cuando leas esto Ubi Soft habrá editado la versión española del excelente Europa Universalis II. Teniendo en cuenta que se trata de un producto de calidad pero más bien minoritario, podemos darnos por satisfechos con que llegue a editarse, aunque sea con algo de retraso.

INDEPENDENCIA SUBTERRÁNEA

Hoy hay tal cantidad de juegos y tienen nombres y contenidos tan semejantes que ya me siento sin tiempo, capacidad y ganas para guardar en la memoria el nombre de ese RTS que se diferencia de los demás en que se recolectan chirimoyas y excrementos de ánade en lugar de oro y piedras. Pero aún encuentro algunos títulos que milagrosamente sobreviven dos y más años en los PC y las cabezas de mucha gente, como en los viejos tiempos. Se trata muchas veces de producciones creadas con generosidad de tiempo e ideas y que siguen igual de vivas gracias a continuas mejoras y adaptaciones a las necesidades de su comunidad de jugadores. No es casualidad que muchos de estos juegos provengan de "aficionados" (y este nombre lo reciben sólo por no estar a las órdenes del típico paleto que parece llevar corbata sólo para señalar la parte de su cuerpo que de verdad utiliza para pensar y adoptar decisiones éticas). El hecho de que *Steel Panthers: WAW* o *Counter Strike* sean gratis no es la causa de su éxito: es sólo un síntoma que nos indica que su origen fue agradar a la comunidad de jugadores y no a esos tipos del maletín a los que les interesan los juegos tanto como a mí sus partidas de paddle.
Víctor Jara (e-mail)

Otra enérgica diatriba del compañero Jara, insobornable defensor de la integridad artística y la diversión sin edulcorar. No acabamos de entender del todo tu críptica reflexión sobre los altos ejecutivos y sus corbatas, pero bueno, estamos por ponerte columna mensual en la sección para que nos lo expliques.

Los juegos de anteayer

Escribo para señalar la falta que hacen en el mercado juegos de aventuras "como los de antes". Hace unos años estaba el *Sherlock Holmes: La Rosa Tatuada*, *The Last Express* y muchos otros. Vale, de acuerdo en que sus gráficos no están a la última, pero sus argumentos, pistas, puzzles y demás son y eran inmejorables, hasta el punto que incluso mis padres estaban enganchados. Me parece que no hay ningún juego de aventura pura y dura que pueda mejorar esos juegos (sí en tecnología, pero no en lo demás), aunque supongo que a cada uno le gustará una cosa.
Antonio Raga (e-mail)

El compañero Masnou, defensor de la vieja y noble ortodoxia aventurera, te envía un abrazo. Y te invita a que sintonices con la onda de las nuevas aventuras gráficas (Schizm, The Longest Journey, Runaway...), a ver si eso calma un poco tu nostalgia.

Furia hispana

Mi nick de guerra es ZeuS y soy el fundador del clan Furia Hispana (http://personales.ya.com/clanfh/PRINCIPAL.htm). Nos movemos básicamente en el *Return to Castle Wolfenstein* y *Diablo 2*, aunque probablemente ampliemos nuestros horizontes.
Os escribo para responder a las cartas de otros lectores que han venido apareciendo en los últimos números. El auténtico y único motivo por el que hay más gente jugando on line a *Medal of Honor* que a *Wolfenstein* es que, aunque sea triste, el *MoH* no comprueba las claves de los juegos. Dicho de otra forma, todo el que quiera, puede conectarse usando un juego pirata y la misma clave. De hecho, hay una contraseña para el juego que circula por Internet que me atrevería a decir usan el 80% de los jugadores. En cambio, a *RtCW* no se puede jugar sin una clave válida que nadie más esté usando. Ello implica que todos los que jugamos on line a este juegazo tenemos el juego original. A mí me gusta mucho más el *Wolf* gracias a sus soberbios gráficos y animaciones, el ingenioso sistema de limbo, las distintas clases a elegir, la necesidad de jugar en equipo para ganar... En mi opinión, *MoH* parece más un *Counter Strike* adaptado a la segunda gran guerra. Que la furia esté con nosotros.
ZeuS-FH (e-mail)

Es verdad: Medal of Honor permite a más de un jugador acceder con el mismo código, lo hemos comprobado. Ahí queda el dato, está en manos de los responsables del juego corregir tan clamoroso "error". Ah, y esperamos que nadie nos intente cargar el mochuelo de promocionar la piratería: así son las cosas, y así te las contamos. Sin más.



Reflexión

Yo también soy un usuario de esos muchos que juegan a *Diablo 2*. Llevo jugando unos ocho meses y mi conexión es desde un módem de 56kb. Sí es cierto que a veces da lagazos y no va muy bien, pero a mí me suele ir casi siempre fenomenal con un PIII a 500 MHz, 512 de RAM y una GeForce2 de 64MB. Lo que quiero decir con esto es que la gente suele hacer acusaciones cuando las cosas no les funcionan sin darse cuenta de que quizás es su máquina la que no está preparada.
César Lozano (e-mail)

Se puede decir más alto pero no más claro. César, la próxima ronda va por ti, por ahorrarnos explicar una vez más lo que ya empieza a caer por su propio peso.

Susceptible

No me pareció bien que en la sección "El bueno, el feo y el malo" del número 17 (abril) hicierais referencia a un defecto físico de algunas personas, ya que si una persona bizca estuviera leyendo la revista, le sentaría un poco mal, ¿no creéis? Confirmo lo dicho por Ricardo Merlos: la revista engancha más que el jamón de monos.
Sergio Duart. Almussafes (Valencia)

Duart, preferimos tomarnos tu mensaje a guasa. En caso contrario, se agudizaría nuestro ya preocupante grado de paranoia y nos encerraríamos definitivamente en el búnker antinuclear que tenemos en el jardín, entre las rosas y los geranios. ¿Es que no podemos hacer una mísera broma sin que alguien se moleste?

Si quieres que sirvamos de altavoz a tus puntos de vista, dudas, quejas o exabruptos, no te cortes y escribe a :

CARTA BLANCA
Game Live
C/ Mestre Nicolau, 23 - Entlo.
08021 Barcelona

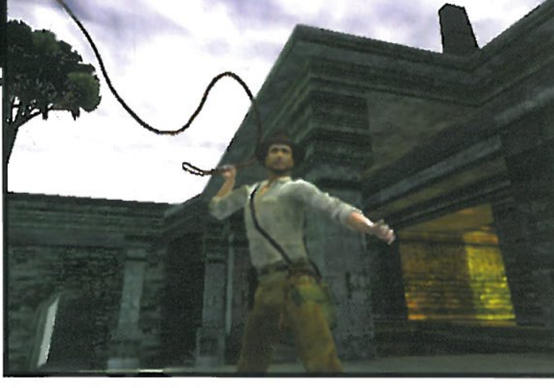
o envíanos un e-mail a :
cartablanca@ixoiberica.com



INDY APUESTA POR LOS PUÑOS

Indiana Jones vuelve en una aventura de acción en tercera persona





Indy se ha olvidado de apuntar y hacer clic y ha decidido emprenderla a latigazos.

El aventurero por excelencia (con el permiso de la señorita Croft) ha decidido despertar de su letargo y volver a pegar unos cuantos latigazos en nuestro PC. Lo más sorprendente de este renacimiento de Indy es que el arqueólogo no tendrá que devanarse los sesos en otra entrega de las aventuras gráficas que le hicieron famoso. *Indiana Jones and the Emperor's Tomb* se inscribe plenamente dentro del género de acción. Esto significa que el émulo de Harrison Ford deberá hacer buen uso de látigo, puño y pistolas para avanzar en la trama.
La historia nos trasladará a la China de 1935, donde Indy intentará por todos los medios que un poderoso artefacto no caiga en malas manos. No obstante, fiel a su espíritu viajero, el arqueólogo se paseará también por las junglas de Ceilán o por unos palacios sumergidos en Estambul.

El título pondrá un especial énfasis en los combates cuerpo a cuerpo. Por ello, Jones deberá esforzarse de lo lindo para derrotar a todos los enemigos con quien se topará, muchos de los cuales están de lo más versados en artes marciales. Asimismo, podrás hacer uso de varios elementos del entorno, como sillas, palas o patas de mesa, para enseñarles modales a esos facinerosos.
The Collective, que también trabaja en otro juego de acción llamado *Wrath*, está colaborando con LucasArts en el desarrollo del juego, previsto para otoño de este mismo año.

EL GUERRERO Y EL ESPÍRITU

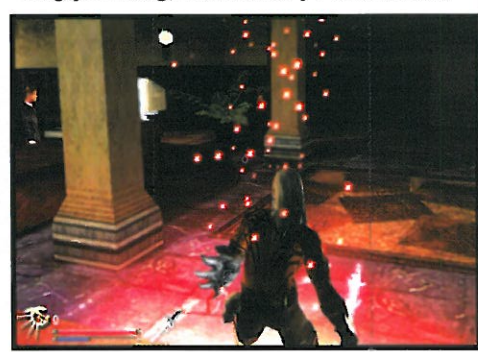
Tres universos de rol y acción

La tan publicitada muerte de los géneros hace que cada vez proliferen más cruces e híbridos diversos. Esto es lo que pretende *Archangel*, un juego desarrollado por Metropolis Software que mezcla rol y acción. El argumento te trasladará a tres entornos de lo más dispares: la Antigüedad, el Berlín del futuro y el Mundo del Mal. Podrás elegir entre dos tipos de personajes (el espíritu y el guerrero), y luego lanzarte a explorar mundos y destrozar hordas de enemigos. Con todo, los desarrolladores afirman que el grado de violencia se ha mantenido al mínimo.



La eterna lucha entre el Bien y el Mal, el Ying y el Yang, Hernández y Fernández...





LICENCIA ANTEDILUVIANA

Los dinosaurios renacen una vez más

Aunque a los chicos de Infogrames ya se les adelantó el *Dino Island* de Monte Cristo (véase GL 17), los distribuidores franceses no se han amilanado y prometen otra ración de escamas con la licencia *Jurassic Park* para finales de año. El nuevo título, desarrollado por Blue Tongue Software, ofrecerá un entorno 3D repleto de jungla y dinosaurios en el que tendremos que edificar un parque temático.



gta III

mejor juego del año

SUPERJUEGOS
THE GUARDIAN
EVENING STANDARD
GAMESPOT.CO.UK

mejor juego de acción del año

MERISTATION
DAILY EXPRESS
OFFICIAL PLAYSTATION®2 SPECIAL EDITIONS: 2002

mejor música del año

EUROGAMER.NET

mejor juego para playstation®2

OFFICIAL PLAYSTATION®2 SPECIAL EDITIONS: 2002
GAMESPOT.COM
IGN.COM

juego más innovador

OFFICIAL PLAYSTATION®2 SPECIAL EDITIONS: 2002

mejor diseño

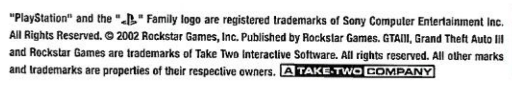
EUROGAMER.NET

DISPONIBLE EL 27 DE MAYO PARA TU PC

TAMBIÉN DISPONIBLE PARA PS2

WWW.ROCKSTARGAMES.COM/GRANDTHEFTAUTO3

















ADIÓS A LA CONSOLA

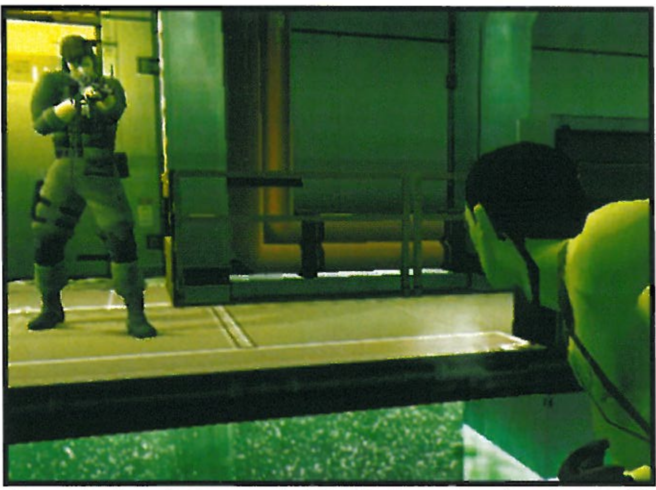
ISS y Metal Gear Solid Substance para Pc

Tanto hablar del exclusivo *Metal Gear Solid X* para Xbox y ahora resulta que de exclusivo nada de nada. Konami ha confirmado que el próximo *Metal Gear Solid* se apellidará *Substance* y llegará también a PC. Según afirma Hideo Kojima, el creador del juego, este cambio de opinión se debe a las exigencias del mercado y a la voluntad de no dejar fuera del universo Metálico a los usuarios de PC.
Este nuevo *Metal Gear* ofrecerá la misma historia que *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, el juego que apareció este mismo año para PlayStation 2. Sin embargo, como era de esperar, *Substance* aportará suculentas novedades a la versión consolera. Para empezar, la versión para compatibles contará con cinco episodios nuevos llamados *Snake Tales* con Solid Snake como protagonista. Además, también tendrá más de 300 (!) misiones adicionales, que mezclarán la realidad virtual para entrenamiento con las misiones propiamente dichas. Y no sólo eso, sino que Konami también se está planteando pasar a Solid Snake al universo on line en un futuro próximo. De momento, no está confirmada la fecha de lanzamiento en Europa.




***ISS* para PC permitirá enfrentar hasta cuatro jugadores vía LAN o Internet.**

El otro emblema de Konami que también saltará de la consola al PC va a ser la saga *ISS*. Ojo, no hay que confundir a ésta con la serie *ISS Pro*, que es como se conoce aquí la saga que en Japón se llama *Winning Eleven*. Mientras que esta última tiene una vocación más cercana a la simulación, el juego *ISS* que aparecerá en compatibles tiene un enfoque más arcade. Con todo, *ISS* contiene suficiente fútbol como para desbancar a *FIFA* de su indiscutible podio superventas. Aunque la distribución de este título no está todavía confirmada en Europa, los chicos de EA van a tener que calzarse las botas si quieren mantener los laureles.



La serpiente más famosa de PlayStation volverá a pisar tu PC.



RETORNO AL PASADO

Tron vuelve veinte años después

Aunque los más jóvenes del lugar tal vez ni se acuerden, la película de Disney *Tron* marcó en su momento un pequeño gran hito en el uso de la infografía en la gran pantalla. Ahora, Monolith ha decidido revivir y homenajear esta película de culto con *Tron 2.0*, un juego de acción en primera persona cuya historia transcurre 20 años después de los hechos narrados en el film. Encarnando a Jet, el hijo del protagonista, te infiltrarás en el computerizado mundo de Tron. Como no podía ser de otro modo, en tu viaje binario te las verás con programas guardianes y podrás disputar veloces carreras con las motos de luz de la película. El juego, que empleará el motor Triton de LithTech, saldrá a la luz en otoño de 2003.



Homenaje, nostalgia y buenos gráficos se reúnen en *Tron 2.0*.

INFLUENCIA CINÉFILA

La película The Sum of All Fears también se hará juego

La industria del videojuego y la del cine cada vez van más de la mano y el número de proyectos que tienen sus correspondientes versiones en uno y otro formato no hace más que aumentar. En breve se estrenará la versión cinematográfica de *Resident Evil* y tanto *Spider-Man* como *The Sum of All Fears*, una película con guión de Tom Clancy, harán coincidir sus estrenos con el lanzamiento de sendos juegos.
En el caso de *The Sum of All Fears*, el último ejemplo que se ha hecho público, la traslación poligonal estará en manos de Red Storm. El argumento del Sr. Clancy es de una originalidad que espanta. Unos terroristas hacen estallar una bomba atómica en Chechenia para enfrentar a Estados Unidos y Rusia. En el juego encarnarás a Jack Ryan, un intrépido agente del FBI interpretado en la película por Ben Affleck.
Por otro lado, el productor televisivo Shawn Ryan afirmaba hace poco a la revista Variety su intención de llevar *Max Payne* a la pequeña y gran pantalla.
Siguiendo en la línea fílmica, THQ también anunció recientemente la adquisición de los derechos para traer al PC las próximas películas de los estudios de Pixar. Este acuerdo, que se extiende hasta 2008, contempla los tres próximos títulos del estudio: *Finding Nemo*, *The Incredibles* y *Cars*. Y no se vayan todavía, porque aún hay más. SCi ha alcanzado un acuerdo para la producción de juegos basados en las novelas de Alistair McLean, que incluyen títulos tan renombrados como *Los cañones de Navarone* o *El desafío de las águilas*, libros que también tuvieron su versión cinematográfica.



La publicidad americana reza "Disfrútalo en tu cine. Experiméntalo en tu casa". Muy educativo.



ESPECTÁCULO ESPACIAL

O.R.B. reunirá estrategia y calidad gráfica

La nueva promesa en el campo de la estrategia galáctica tiene un nuevo nombre, *O.R.B.* Estas curiosas siglas, que vienen a significar Base Espacial de Recursos, son las que dan nombre al nuevo juego de Strategy First. El título se centrará en las disputas galácticas entre dos razas, los Malus y los Alyssians. Más allá de la aparente simpleza del planteamiento y de la evidente espectacularidad gráfica, *O.R.B.* ofrece no pocos puntos de interés. Para empezar, según afirma Paul Gadbois, productor del juego, "los restos de las naves no sólo serán un añadido gráfico, sino que tendrán un efecto en el juego". Y para ejemplificarlo, señala: "no hay nada más espectacular que ver como una nave estalla y sus pedazos chocan contra las demás naves". Además, la interfaz gráfica se ha mantenido al mínimo.
O.R.B. lleva cuatro años en desarrollo y acaba de entrar ahora en fase beta, por lo que no deberíamos tardar mucho en tenerlo entre nuestras impacientes manos.

NBA LIVE 2003 TENDRÁ VERSIÓN PC

Por fin podremos disfrutar de Pau Gasol

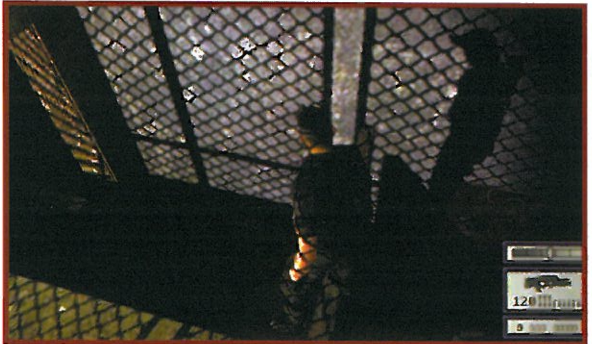


Por suerte, podremos volver a disfrutar del mejor baloncesto en breve.

EA Sports ha decidido replantear su política, así que la próxima edición de *NBA Live*, prevista para otoño, dispondrá de una versión para compatibles. Por supuesto, nuestro hombre en la NBA, Pau Gasol, el mjeor jugador novato del año, será una de las estrellas de esta prometedora entrega.



Se prevé que incluya nuevas animaciones, capturas de movimiento más detalladas y una serie de retoques que tenderán a potenciar el realismo. Una novedad destacada es que se han realizado sesiones de captura de movimiento con grupos de hasta cuatro jugadores a la vez, lo que permitirá que algunas fases de juego sean más realistas que en anteriores ediciones.
EA Sports ha destacado también que los jugadores tendrán un estilo personalizado a la hora de pasar el balón y que se está potenciando el nivel de detalle en las animaciones de carrera, regate o mate, así como en la forma en que los jugadores celebrarán las canastas.



CLANCY NO PARA

Nuevo guión de Tom Clancy para un juego de acción

Para demostrar que a Tom Clancy le siguen sobrando ideas armamentísticas, los estudios de Montreal de Ubi Soft se han puesto a desarrollar *Splinter Cell*, un título de acción en tercera persona. Si no estás harto de tanto tiro supuestamente sigiloso, aquí podrás encarnar a un agente de una enigmática agencia de seguridad estadounidense que irá por todo el mundo impartiendo justicia y realizando operaciones encubiertas. Éstas consistirán sobre todo en misiones de infiltración donde la captura de información será esencial.
El juego empleará una versión del motor *Unreal* modificada por los propios estudios de desarrollo, por lo que cabe esperar un nivel gráfico por encima de lo habitual. Está previsto que *Splinter Cell* esté disponible a partir de este mismo otoño.



DE DRUIDA A CELTA

Celtic Kings llegará en breve

El estudio búlgaro Haemimont Games ya casi ha completado el desarrollo de *Celtic Kings: Rage of War*, un juego que combina estrategia en tiempo real, aventura y rol y que inicialmente iba a titularse *Druid Kings*. En este título ambientado en la antigua Galia, podrás terciar en un violento conflicto con cuatro facciones en liza: galos, romanos, teutones y druidas. Lo curioso de este título es que incluirá dos modos de juego muy diferenciados. Uno seguirá el patrón de la estrategia en tiempo real de toda la vida mientras que en otro los elementos de aventura cobran mucha importancia.



En *Celtic Kings* podrás dirigir las fuerzas de César o de un tal Vercingetórix

Busca tu rol en el reino de Ehb

" Tú decides los personajes. Dugeon Siege pone el resto:

- Fácil adaptación y control.
- Completa libertad de movimiento.
- Desarrollo del carácter de los personajes.
- Motor gráfico 3D.
- Escenarios múltiples en un mapa sin cargas intermedias.
- Campaña específica para el modo multijugador.
- Hasta 8 jugadores en red.

¿Crees que ves el final? No, acabas de empezar ..."

TOTALMENTE EN CASTELLANO

DUNGEON SIEGE

ABJ Asociados











JUEGOS PC·CD

Microsoft

CONCURSO

HEROES IV
OF MIGHT AND MAGIC®

Es sencillo: tú rellenas el cupón de respuesta y nosotros nos encargamos de todo lo demás. Los cinco primeros elegidos recibirán una camiseta y una copia original de Heroes of Might & Magic IV. Los 20 siguientes se quedan sin camiseta, pero tendrán su copia del juego. Ya ves, pocas cosas cuestan tan poco.



(c) 2002 The 3DO Company. Reservados todos los derechos. 3DO, Heroes, Heroes of Might & Magic, New World Computing y sus respectivos logotipos son marcas comerciales o marcas comerciales registradas en los EE.UU y demás países por The 3DO Company. Todas las restantes marcas comerciales pertenecen a sus resectivos titulares. New World Computing es una división de The 3DO Company.



3DO NEW WORLD COMPUTING

CUPÓN DE RESPUESTA

¿Cuántas campañas incluye el juego en el modo para un jugador?

☐ Seis ☐ Ocho ☐ Diez

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: .... C.P.: ....

PROVINCIA: .... TELÉFONO: ....

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:
GAME LIVE
IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ MESTRE NICOLAU, 23 – ENTLO.
08021 BARCELONA

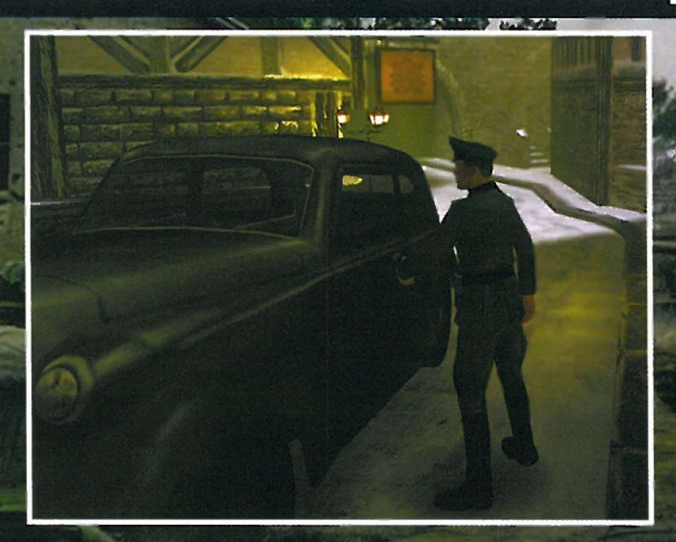


BASES DEL CONCURSO

- Para concursar, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de julio e indicar "Concurso Heroes Of Might & Magic IV" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 5 de julio. Puedes consultar los nombres de los ganadores en la sección de noticias Game Live de www.hastajuego.com a partir del 10 de julio o en el número de agosto de la revista.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

PONTE OTRA MEDALLA

Medal of Honor: Team Assault para finales de año





Después del éxito de *Medal of Honor*, estaba cantado que dentro de poco caería una expansión. Pues bien, en Electronic Arts ya se han puesto manos a la obra. No obstante, esta expansión no está siendo desarrollada por el mismo equipo que dio a luz el original. Esta vez, los encargados del invento son los estudios de EA en Los Angeles.

Por lo visto, *Team Assault* se centrará más en la cooperación con el resto de miembros de tu equipo en vez de limitarse a un veloz ejercicio de correr y disparar. Por ello, los desarrolladores están potenciando la IA de los personajes no jugadores. Aun así, seguirás encarnando al teniente Mike Powell, que deberá vérselas con los alemanes en varias batallas míticas de la Segunda Guerra Mundial, como la operación Market Garden o la Batalla de las Ardenas.

Esta expansión también contará con nuevas armas, como las granadas de humo o el rifle alemán de francotirador Gewehr 43. Asimismo, aparte de los niveles para un solo jugador, el modo multijugador incluirá nueve mapas nuevos. Toda esta ración de plomo concentrado debería estar en las tiendas antes de finalizar el año.

DESCÁRGATE A LOS HOMBRES DE NEGRO

Sony Pictures pondrá en marcha un sistema de distribución on line

Sony Pictures Digital Entertainment tiene previsto realizar un gran salto adelante en la distribución de los juegos. Según un anuncio de la compañía, Sony distribuirá on line sus juegos con licencia cinematográfica. En declaraciones de Tim Chambers, vicepresidente de la empresa, "esta estrategia supone ir un paso más allá en la distribución comercial de juegos por Internet (lo que llamamos *e-distribution*) así como potenciar el marketing cinematográfico on line". El primer juego que se beneficiará de esta novedosa iniciativa será *Men in Black II: Crossfire*, que coincidirá con el estreno del film en junio en los Estados Unidos.



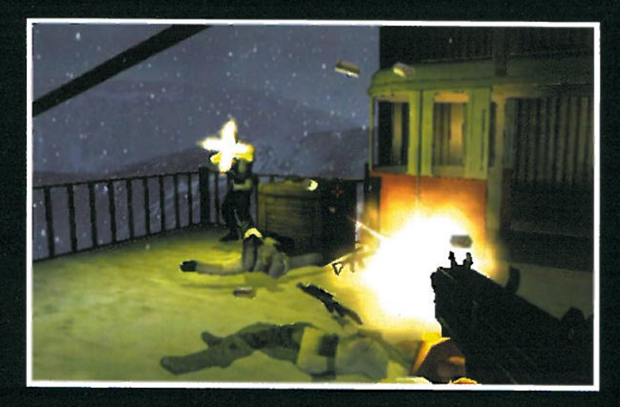
¡APARTA, SCHUMI!

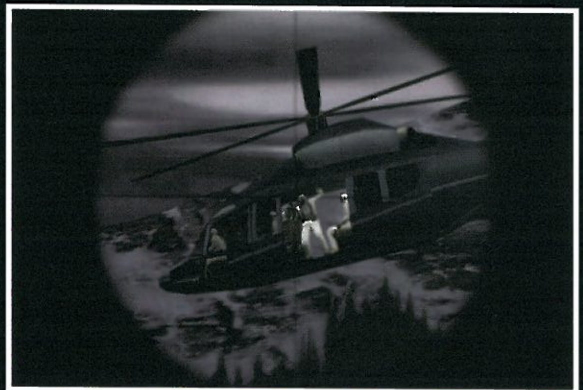
Michael se pasa a los karts

Escándalos aparte, lo cierto es que al señor Schumacher no paran de lloverle royalties por su cara. Esta vez, por su nombre, que es el que aparece en el interminable título *Michael Schumacher World Kart Racing 2002*. Como los más listos habrán adivinado ya, la cosa va de carreras de karts, con ocho pistas repartidas por el globo terráqueo. El juego contará con modalidades de entrenamiento, contrarreloj, progresión y competición.









FUEGO NOCTURNO

El agente Bond regresa con Nightfire

El espía británico al servicio de Su Majestad volverá muy pronto a las tarjetas aceleradoras de todo el mundo, según acaba de anunciar Electronic Arts. *James Bond 007: Nightfire* será un juego de acción en primera persona en la que el agente doble cero deberá vérselas con Rafael Drake, otro villano empeñado en dominar el mundo. Las aventuras de Bond le llevarán a recorrer todo el planeta y parte del extranjero, ya que, al igual que sucedía en *Moonraker*, el glamuroso inglés hará un viajecito espacial para cumplir con su misión. Para variar, esta nueva entrega con licencia para matar ofrecerá los típicos artilugios de alta tecnología y las típicas mujeres de disipadas costumbres.
Aunque el título también aparecerá para consolas de nueva generación, la versión de PC tendrá algunos niveles exclusivos e incluirá opciones multijugador. Los encargados del desarrollo para compatibles son los estudios tejanos de Gearbox Software, quienes también están al cargo del esperado *Counter Strike: Condition Zero*.

MATRIX CAMBIA DE MANOS

Infogrames compra Shiny y Eden



Siguiendo su política de continua expansión, Infogrames acaba de adquirir dos nuevos estudios de desarrollo: Shiny y Eden. La compra del primero de ellos supone que Dave Perry y el resto de profesionales que trabajan en la adaptación a videojuegos de la película *The Matrix* pasan a depender de Infogrames. Interplay ha aceptado vender el más prolífico de sus estudios (*Sacrifice*, *Giants*, etc.) por una cantidad que ronda los 51 millones de euros para así centrarse en la edición de los títulos de BioWare. El cambio de propietario no va a alterar los planes de Shiny, que tiene previsto editar en 2003 el primero de los títulos de la trilogía *Matrix*, que está previsto que se titule *The Matrix Reloaded*.
Eden, la otra compañía recién adquirida por Infogrames, trabaja actualmente en un juego de acción del que apenas se sabe nada y en *V-Rally 3*, del que todavía no está claro si habrá versión para PC.

ESTE MUERTO ESTÁ MUY VIVO

Primer título de Konami Europa



La cosa no puede pintar más cruda. Para empezar, estás muerto. Lo que se dice fiambre, vamos. Y encima no estás en el Paraíso, sino en el limbo. Ahora la buena noticia: un misterioso personaje te dará la oportunidad de alterar tu destino y evitar tu asesinato. Con este curioso planteamiento empieza *Shadow of Memories*, una aventura gráfica desarrollada por los estudios europeos de Konami en lo que será su tarjeta de presentación. El protagonista, Eike, no sólo viajará entre dimensiones sino también en el tiempo, ya que su aventura le llevará a la Edad Media o a principios del siglo XX. Como buena conversión que es, *Shadow of Memories* para compatibles ofrecerá mejores gráficos que la versión de PlayStation 2.

Unreal® TOURNAMENT 2003

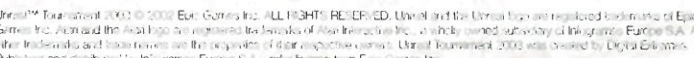
JUNIO JUNIO JUNIO JUNIO JUNIO JUNIO

DEPORTE DE COMBATE
AL ROJO VIVO








Unreal™ Tournament 2003 © 2002 Epic Games Inc. ALL RIGHTS RESERVED. Unreal and the Unreal logo are registered trademarks of Epic Games Inc. Atari and the Atari logo are registered trademarks of Atari Interactive Inc., a wholly owned subsidiary of Infogrames Europe S.A. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. Unreal Tournament 2003 was created by Digital Extremes. Published and distributed by Infogrames Europe S.A. under license from Epic Games Inc.






MAS CIVILIZADOS TODAVÍA

El universo de Civ III se expande

Ahora que la civilización del señor Meier acaba de aposentarse en nuestras tierras, Infogrames ya ha anunciado una expansión del juego. *Civilization III: Play The World* sumará ocho nuevos líderes con sus correspondientes civilizaciones. Entre ellos, estarán el sanguinario Gengis Khan o el elefantiásico Aníbal. Además, cada facción contará con nuevas unidades que aportarán todavía más profundidad estratégica al juego.

Sin embargo, las mayores innovaciones de *Play The World* se encontrarán en las opciones multijugador. Para empezar, el modo on line te permitirá enfrentarte a los mejores jugadores de *Civilization* de todo el mundo en modalidades tan prometedoras como Dominación y Regicidio. Además, por primera vez en la serie, las partidas multijugador contarán con un sistema ¡sin turnos! que pondrá a prueba los nervios y rapidez estratégica de los participantes.

Esta expansión, de la que todavía no han aparecido imágenes, está siendo desarrollado por el mismo equipo de Firaxis Games. Su fecha de lanzamiento está prevista para finales de año.



La serie *Civilization* lleva vendidas más de cuatro millones de copias en todo el mundo.

GANADORES CONCURSO TRUST

COMBISET 5.1 SPEAKERS & SOUNDCAR

Luis Gandía Navarro, Ontenlente (Valencia)
David Garcés, El Burgo de Ebro (Zaragoza)
Alexandre Foix Blanco, Barcelona

TRUST SIGHT FIGHTER WIRELESS

Luis Cueto, Montblanc (Tarragona)
Javier Gracia, Zaragoza
David Núñez, Durango (Vizcaya)
Germán Buendía, Valdemoro (Madrid)
Agustín Fonts, Barcelona
Asun Lorenzo Fernández, Bilbao
Rafael Lorente, Sevilla
David Vidal, Prats de Lluçanès (Barcelona)
Dennis Hinz, Peñíscola (Castellón)
Mª Ángeles Romar, Alcalá de Henares (Madrid)

MULTI FUNCTION HEADSET 410 BASS

Lucas González Sotelo, Marín (Pontevedra)
José Miguel Guillamón, Benicàssim (Castellón)
Juan Luis Montero, Valladolid
Raúl Gómez Rodríguez, Madrid
Rodolfo de León, La Laguna (Sta. Cruz de Tenerife)
Daniel García Esperilla, Villagonzalo Pedernales (Burgos)
Nacho Monforte, Vinaroz (Castellón)
Miguel Aguilar, Cartagena (Murcia)
Ricardo Merlos, Granada
José Luis Núñez, Talavera de la Reina (Toledo)

MOROS Y CRISTIANOS

La ampliación de Stronghold te situará en las cruzadas

Los asaltantes de castillos podrán volver a disfrutar muy pronto de una nueva ración de asedios. *Stronghold: Crusader* te trasladará a las regiones arábicas durante los siglos XI y XII para que pongas a prueba tus tácticas de sitio. Esta expansión incluirá cuatro campañas para un jugador que te permitirán ponerte en la piel de Ricardo Corazón de León o el sultán Saladino.



Esta vez, a diferencia del título original, *Crusader* ofrecerá otros problemas tácticos aparte de la adecuada elección de las máquinas de asedio o de los asaltos propiamente dichos. Con muy buen criterio, el equipo de desarrollo ha optado por convertir el agua en un recurso indispensable. Así pues, deberás hacer buen acopio de provisiones y saber controlar y defender puntos estratégicos como los oasis.

Stronghold: Crusader también contará con soporte multijugador para hasta ocho participantes vía LAN o Internet. El lanzamiento del título está previsto para este mismo verano.





ZetaGames

PRESENTA: S.W.I.N.E.



1451 conectados

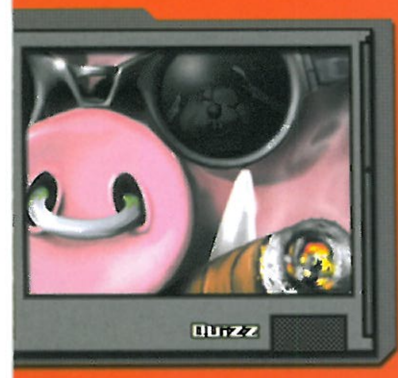
ESTAS YA INSCRITO IDENTIFICATE

S.W.I.N.E

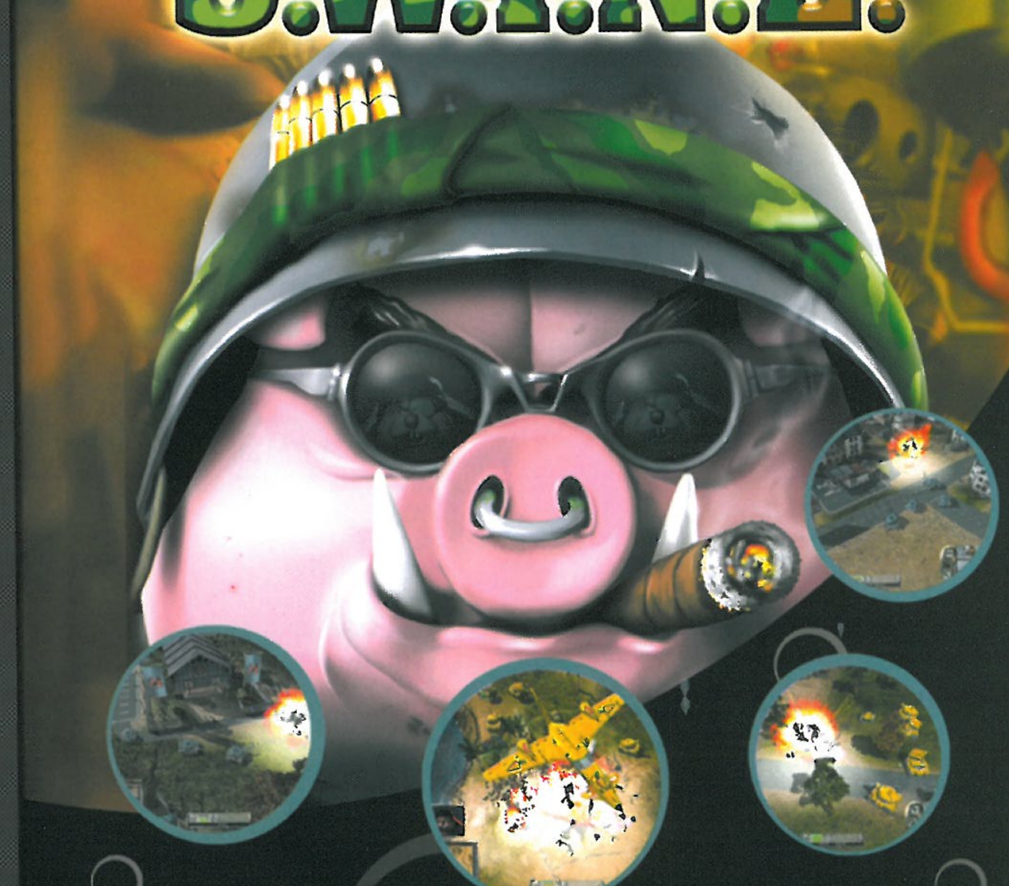
CONTRASEÑA

* * * * * *

ENTRAR



QUIZZ



DRUGSTORE

HASTAMOVIL

TORNEOS

F.A.Q / AYUDA

DESCARGAR

VIDEO

GOODIES

HASTA'CHAT

www.hastajuego.com
juegos multijugador

Totalmente en castellano · 2 especies enfrentadas en un total de 22 misiones · Sofisticado motor de I.A. con una gran variedad de vehículos · Complejos escenarios 3D con cámara de movimiento libre de 360º · Efectos climáticos variables en misiones diurnas y nocturnas · 15 unidades distintas de combate y sofisticado equipamiento militar para cada bando · Evolución en el potencial de las unidades según la experiencia de combate · Más de 6.000 animaciones · Modo Multijugador: hasta 10 jugadores (jugable en hastajuego.com) · 3 niveles de dificultad · Más de 50 horas de juego · PVP 17,99 €

www.zetamultimedia.com · www.jowood.com · www.fishtankgames · www.swine-online.com

Entra en www.hastajuego.com y ayuda al territorio de Orejón a recuperar lo que fue suyo en las salas multijugador. Entérate de las misiones secretas, participa en el concurso Quizz que tenemos preparado y sé el primero en tener tu S.W.I.N.E por la cara.
Te damos una pista: El comandante del Ejército Fascerdista es el aguerrido Generalísimo Colmillo de Hierro.











TEMPORADA 2001/2002

ELIGE LOS MEJORES

Al igual que en fútbol, la Liga Game Live empieza en julio y acaba a finales de junio. Por eso queremos hacer balance de la temporada que toca a su fin. Nosotros nominamos para que tú puedas decidir.

Hemos escogido los mejores títulos de cada género. Ahora te toca a ti decidir. Tienes DIEZ votos para repartirlos entre los 70 juegos que presentamos. Debes ponerle un 10 al que consideres el mejor, un 9 al segundo y así hasta el décimo, al que le corresponderá 1 punto. Después puedes escribir tus ganadores en los diferentes apartados (juego más innovador, etc.). Nosotros ya estamos debatiendo nuestros veredictos. ¿Cuáles son los tuyos? No te confundas, no debes repetir la votación en cada género, sino repartir tus votos entre toda la lista.

Rellena tus datos y participarás en el sorteo de diez suscripciones anuales a la revista. Encontrarás el resultado de las votaciones, junto con un extenso reportaje sobre lo más destacado del curso lúdico 2002-2003, en el número especial de agosto de Game Live.

ACCIÓN

- [ ] Aliens versus Predator 2
- [ ] Freedom Force
- [ ] Ghost Recon
- [ ] Grand Theft Auto III
- [ ] Jedi Knight II: Jedi Outcast
- [ ] Max Payne
- [ ] Medal of Honor: Allied Assault
- [ ] Return to Castle Wolfenstein
- [ ] Serious Sam: The Second Encounter
- [ ] Soldier of Fortune II

ESTRATEGIA

- [ ] Battle Realms
- [ ] Civilization III
- [ ] Combat Mission
- [ ] Commandos 2
- [ ] Empire Earth
- [ ] Europa Universalis II
- [ ] Heroes of Might & Magic IV
- [ ] Myth III
- [ ] Stronghold
- [ ] Sudden Strike

AVENTURAS

- [ ] Atlantis III
- [ ] Casanova
- [ ] El rey Arturo II
- [ ] Hitchcock: El Corte Final
- [ ] Jerusalén
- [ ] Lago Ness
- [ ] Los Secretos de Alamut
- [ ] Myst III: Exile
- [ ] Road to India
- [ ] Schizm: Mysterious Journey

CARRERAS

- [ ] Ballistics
- [ ] F1 2002
- [ ] Master Rallye
- [ ] H Sega GT
- [ ] Moto Racer 3
- [ ] NASCAR Racing 2002 Season
- [ ] New York Race
- [ ] Paris-Dakar Rally
- [ ] Rally Championship Xtreme
- [ ] Rally Trophy

DEPORTES

- [ ] Championship Manager: Temporada 01/02
- [ ] FIFA 2002
- [ ] Madden NFL 2002
- [ ] Mundial FIFA 2002
- [ ] NHL 2002
- [ ] Pepsi Max Extreme Sports
- [ ] Tennis Masters Series
- [ ] Tiger Woods PGA Tour 2002
- [ ] Tony Hawk's Pro Skater 3
- [ ] Virtua Tennis

ROL

- [ ] Anachronox
- [ ] Arcanum
- [ ] Dungeon Siege
- [ ] Etherlords
- [ ] Gothic
- [ ] Grandia II
- [ ] Might & Magic IX
- [ ] Morrowind
- [ ] Pool of Radiance
- [ ] Throne of Darkness

SIMULACIÓN

- [ ] Attack Squadron
- [ ] Comanche 4
- [ ] Destroyer Command
- [ ] Flight Simulator 2002
- [ ] Fly! 2
- [ ] IL-2 Sturmovik
- [ ] Sub Command
- [ ] Train Simulator
- [ ] Trainz
- [ ] Xtreme Air Racing

JUEGO MÁS INNOVADOR ____________________

JUEGO REVELACIÓN ____________________

MEJOR GUIÓN ____________________

MEJORES GRÁFICOS ____________________

MEJOR SONIDO ____________________

MEJOR EXPANSIÓN ____________________

MEJOR PRODUCTO ON LINE ____________________

MEJOR MOD ____________________

MAYOR DECEPCIÓN ____________________

Nombre ____________________

Dirección ____________________

Población ____________________ **C.P.** __________

Provincia ____________ **Teléfono** __________

E-mail ____________________

Edad _____ **Sexo:** H [ ] M [ ]

Indica tus datos en mayúsculas y envía la página a:

GAME LIVE
IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ MESTRE NICOLAU, 23 – ENTLO.
08021 BARCELONA

BASES DEL CONCURSO

- Para concursar, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de julio e indicar "Los Mejores" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 5 de julio. Puedes consultar los nombres de los ganadores en la sección de noticias Game Live o en www.hastajuego.com a partir del 10 de julio o en el número de agosto de la revista.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

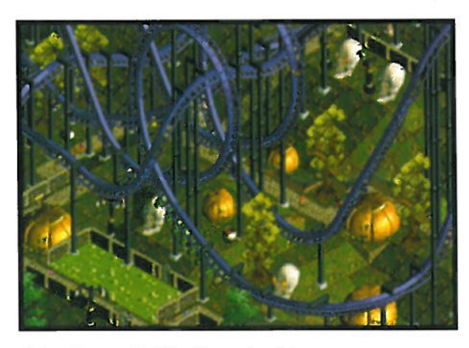
BIODRAMINA, POR PIEDAD

Más montañas rusas con *RollerCoaster Tycoon II*

Otra de las secuelas cantadas en este mundo de secuelas era la de *RollerCoaster Tycoon*. Este entretenido juego de gestión que te permitía diseñar grandiosos parques de atracciones con monumentales montañas rusas va a revivir de manos del equipo de desarrollo original. La nueva entrega aportará varias innovaciones, como un editor de escenarios que dará aún más rienda suelta a tu creatividad y que te permitirá elaborar misiones con objetivos específicos. Además, también contará con nuevos tipos de tiendas y parques temáticos que te ayudarán a atraer a más visitantes a tus instalaciones.
RollerCoaster Tycoon, creado por Chris Sawyer, ha supuesto un gran éxito de ventas desde que salió al mercado en 1999, donde sólo en Norteamérica ya lleva vendidas más de cuatro millones de copias.



***RollerCoaster Tycoon*, el paraíso de los vómitos y los retortijones.**



El primer *RollerCoaster Tycoon* no escatimaba en fantasías de lo más extravagantes.

ULTIMÁTUM A LA TIERRA

Earth 2150: Lost Souls contará con tres campañas

Otro juego que se expande es *Earth 2150*, que espera ofrecer otra dosis de estrategia futurista de calidad con la ampliación *Lost Souls*. El *Earth 2150* original situaba a tres facciones enfrentadas entre sí en una carrera desesperada por la supervivencia y esta ampliación no se apartará mucho del tema. Los desmanes bélicos de la Dinastía Euroasiática, los Estados Civilizados Unidos y la Corporación Lunar abocaron a la Tierra a la destrucción por un excesivo acercamiento al sol. Sin embargo, así como el anterior *Earth 2150* relataba la desesperada carrera para huir del planeta, esta ampliación se centrará en las "almas extraviadas" del título, es decir, todos aquellos que se quedaron atrás. Con todo, esta expansión volverá a ponerte al mando de las tres superpotencias en sendas campañas, que tienen un hilo argumental que se entrelaza.
Earth 2150: Lost Souls está siendo desarrollado por Reality Pump, el mismo equipo que se encargó de *Earth 2140* y *2150* aunque con distinto nombre. Se prevé que estas almas en pena puedan abandonar este triste estado y llegar a tu PC antes de que acabe el año.



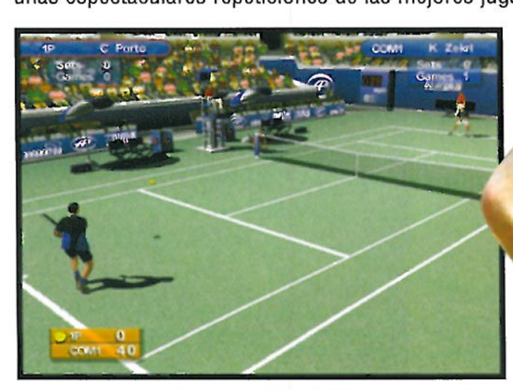


La Tierra vuelve a estar en peligro. Para variar.

EL CHAVAL DEL PAÑUELO

Agassi tendrá su juego

El tenista de Las Vegas por fin va a tener un juego con nombre propio. *Agassi Tennis Generation* ofrecerá 32 jugadores que podrán batirse contra el genio de la raqueta en varias pistas. Todo el modelado de los personajes se ha realizado en 3D y, además, se ha optado por la captura de movimientos para ofrecer una experiencia aún más realista. El título dispondrá de cuatro modalidades de juego, desde el típico arcade a un exigente modo torneo. *Agassi Tennis Generation* también contará con iluminación dinámica y efectos climatológicos, así como unas espectaculares repeticiones de las mejores jugadas.



LA TIERRA CRECE

Ampliación para Empire Earth

Empire Earth: The Art of Conquest es el título de la expansión que el mismo equipo de Mad Doc está desarrollando para el juego más largo de la historia. Esta ampliación añade nuevos edificios y unidades al juego original, así como tres campañas individuales ambientadas en la Antigua Roma, en el frente del Pacífico de la Segunda Guerra Mundial y en Asia durante el siglo XXIV. Sin embargo, lo más destacable de la ampliación es que posibilitará ir todavía más allá en la historia terrestre, ya que ahora se ha incluido la Era Espacial, entre los años 2200 y 2300. Esto obligará a los jugadores a viajar por los confines galácticos si quieren conservar la supremacía.

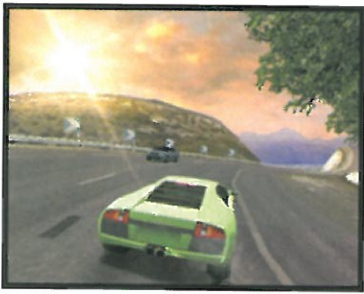


Civilizaciones enteras podrán seguir destrozándose a placer con *The Art of Conquest*.

ANSIAS DE CORRER



Vuelve Need for Speed: Hot Pursuit



Los coches despampanantes vuelven a ser las estrellas de *Hot Pursuit II*.

Need For Speed: Hot Pursuit II volverá a ponerte al volante de flamantes coches y a lanzarte por sinuosas carreteras para que sacies tu sed de velocidad. Como es menester, la policía seguirá incordiándote para que respetes el límite de velocidad.
Entre los nuevos vehículos con los que podrás fardar, tendrás el Ferrari 360 Spider y el Lamborghini Murcielago, junto con una veintena de coches más con sus respectivas licencias. Este nuevo *Hot Pursuit*, aparte de los tradicionales modos de la serie, incluirá la modalidad Top Cop, que te pondrá en la piel de un policía y te propondrá 30 retos distintos.





EL COSACO PELEÓN



Cossacks: Back to War es el título de la expansión que GSC Game World está desarrollando para su juego de estrategia ambientado en la Europa de los siglos XVII y XVIII. Esta ampliación incluirá a Suiza y Hungría como naciones beligerantes y con 75 nuevas misiones individuales.

JESSE SE AVENTURA



Jesse Ventura, gobernador de Minnesota y antiguo luchador de wrestling, se está planteando emplear juegos para convencer a sus votantes en las próximas elecciones. Estos juegos servirían para promocionar los éxitos del gobernador y al mismo tiempo ridiculizar a los posibles rivales políticos.

NO ME TOQUES LOS TEUTONES



Knights of the Cross es un juego de estrategia por turnos que pretende recuperar las guerras entre polacos y germanos que tuvieron lugar en el siglo XV. Al mando de los caballeros teutónicos o conduciendo las tropas del rey polaco Ladislao V, deberás batallar a lo largo de 103 escenarios

¡POR EL PODER DE GRAYSKULL!

En un nuevo afán nostálgico, TDK Mediactive ha decidido recuperar la licencia del famoso He-Man y Skeleton y ponerse a desarrollar un juego de los *Masters del Universo*. O sea, que dentro de poco tocará ponerse musculoso y lanzar gritos como un poseso.



MUERTO Y REMATADO



Novalogic ha decidido cargarse el juego *Necrocide*, cuyo principal objetivo era eliminar a muertos vivientes. Así el equipo de desarrollo podrá concentrarse en otros proyectos. Otro que se cae es *Zero G Marines*, un *shooter* en 3D que estaba siendo desarrollado por Strategy First.

EL TERCER HOMBRE

Fuentes de Pyro Studios ya han confirmado que los tiros no cesarán en España. Al parecer, cuando todavía se está poniendo a punto la versión para PlayStation 2 de *Commandos 2*, el estudio de desarrollo ya ha empezado el proceso de producción de *Commandos 3*.

LARA SE DESPELOTA

De hecho, no fue Lara quien se despelotó, sino la gente de Unicef quien decidió quitarle el traje para realizar una subasta benéfica a través de Internet. El feliz adquisidor del apretado icono pagó por él la nada despreciable suma de 7.300 euros.



GUERRA EN EL AIRE

1C, desarrolladores del soberbio *Il-2 Sturmovik*, vuelve a la carga con un juego de estrategia en tiempo real ambientado en la Segunda Guerra Mundial en el que podrás comandar a una fuerza especial mixta Los mismos estudios están preparando también una ampliación para *Sturmovik*.

QUAKE, AQUÍ HAY TOMATE

Gran actuación española en el CPL





Un momento de tiroteo tenso durante la celebración del SQ3L.



De izquierda a derecha, Koba, HADEx, BiChO, SombrA y Akiles muestran su pasaporte a Colonia.

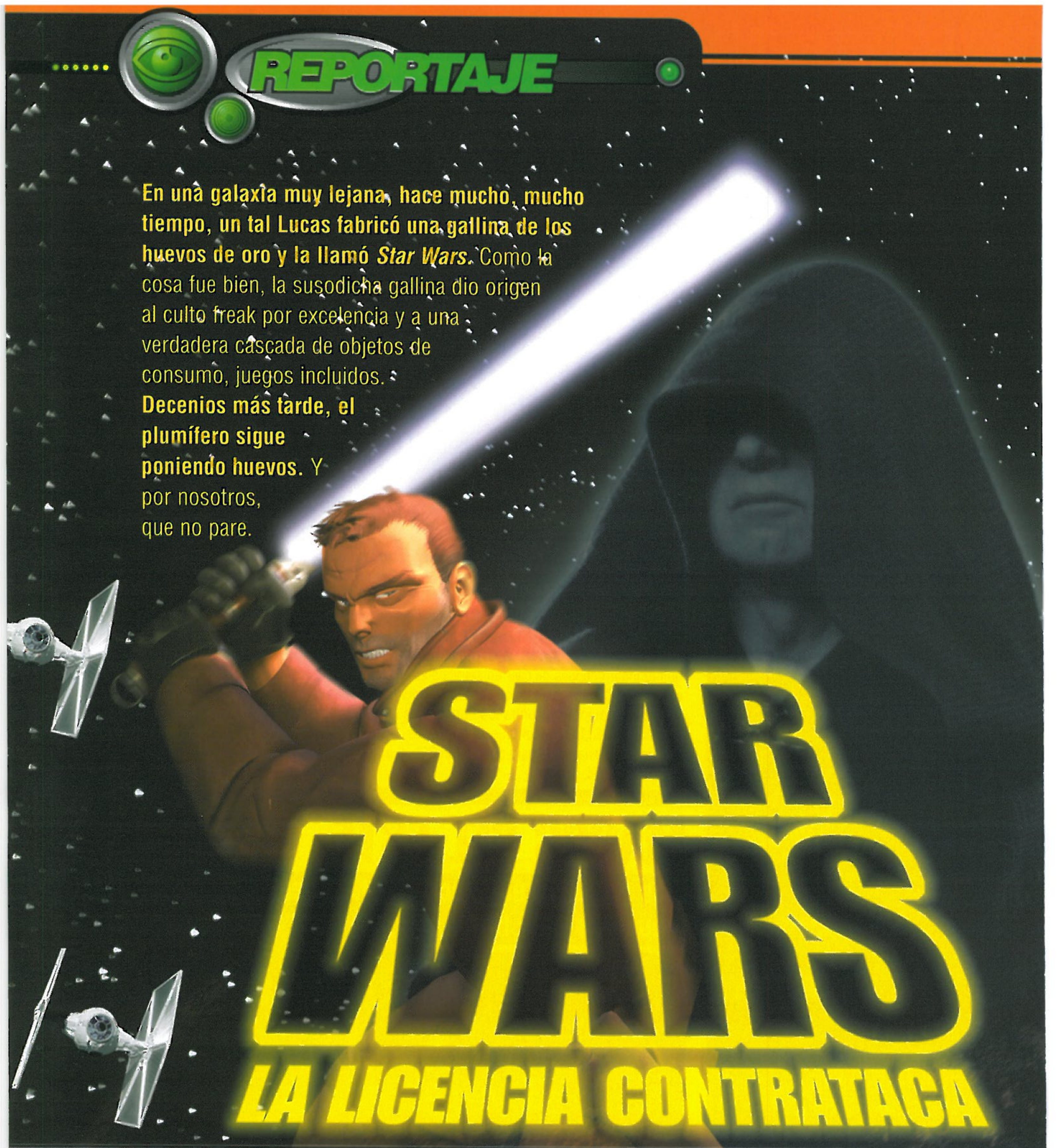
El pasado 18 y 19 de mayo, la Liga Profesional de Ciberatletas (o CPL, como se conoce mayormente) celebró en Colonia, Alemania, el campeonato de *Quake III* por equipos. El equipo español del clan D&M-OTG, patrocinado por Over The Game, quedó en un excelente quinto lugar después de caer en semifinales ante los actuales campeones de Europa, los suecos de iCE cLIMBERS. Los vencedores del torneo fueron los rusos de Forze, que dieron la sorpresa al imponerse contra todo pronóstico a equipos aparentemente superiores. El equipo español de D&M-OTG, compuesto por Akiles, SombrA, BiChO, HADEx y Koba, se había clasificado previamente para disputar el CPL al proclamarse vencedor en la segunda edición del torneo SQ3L.

MAGOS DEL ESTE

Los estudios eslovacos de Mayhem anuncian tres títulos



El primero, *Empire of Magic*, es un juego de estrategia por turnos que nos trasladará a un reino gobernado por magos y sumido en el caos. En él, el jugador encarnará a un hechicero que deberá investigar extraños sucesos. Las tropas que comandes podrán preparar emboscadas y realizar asedios a castillos, así como mejorar sus habilidades. Por su parte, *Neverend* será un juego de rol "al estilo *Final Fantasy*". Uno de tus principales objetivos será descubrir quién es en realidad la protagonista de la aventura, una maga de poca monta con un pasado la mar de misterioso.
Finalmente, *Stunts: Final Stage* toma como punto de partida *Stunt Car Racer*, el juego desarrollado en 1989 por Geoff Crammond, para volver a ofrecer otra dosis de coches y pistas a medida, aunque esta vez en 3D.



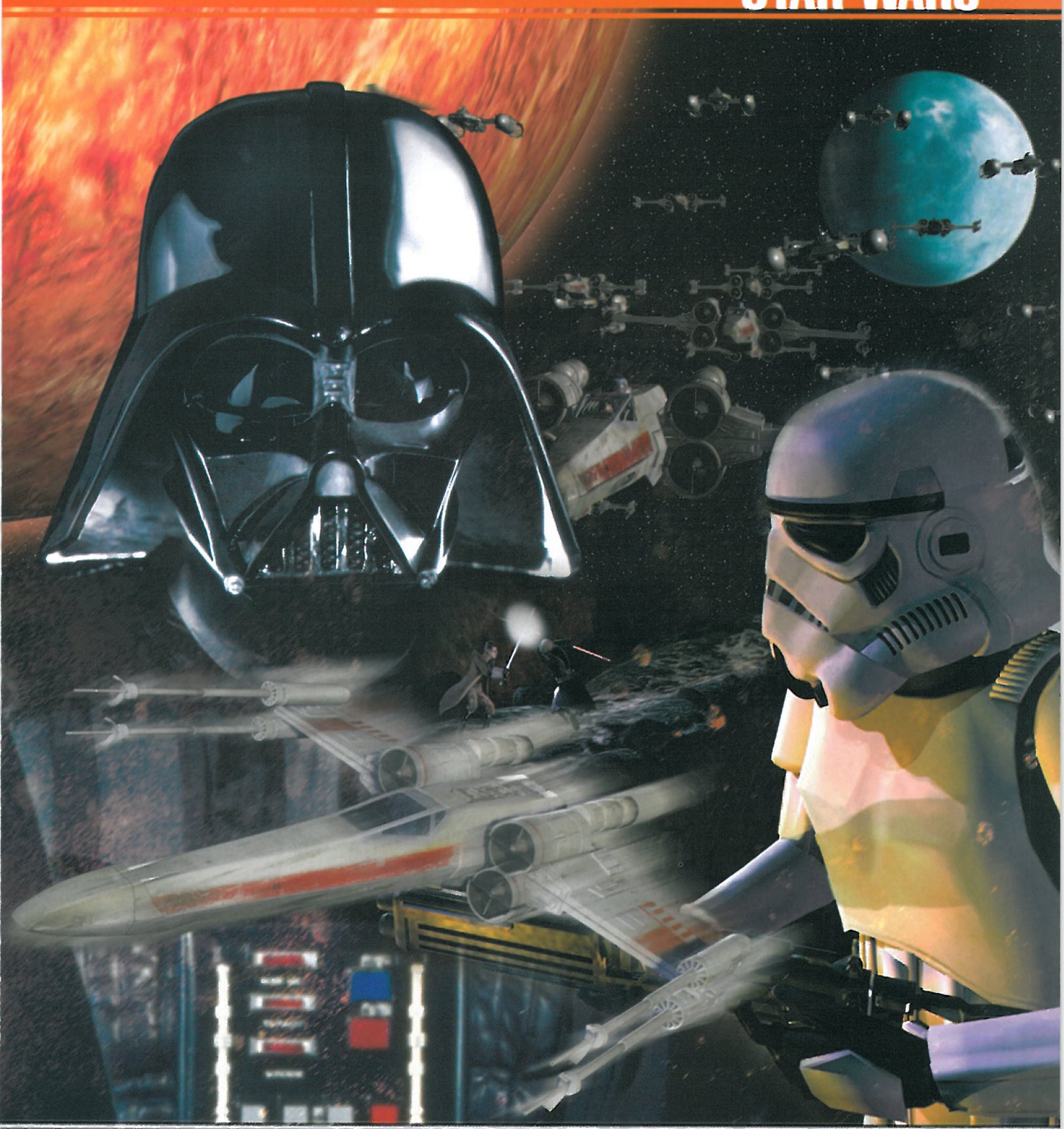
En una galaxia muy lejana, hace mucho, mucho tiempo, un tal Lucas fabricó una gallina de los huevos de oro y la llamó *Star Wars*. Como la cosa fue bien, la susodicha gallina dio origen al culto freak por excelencia y a una verdadera cascada de objetos de consumo, juegos incluidos. **Decenios más tarde, el plumífero sigue poniendo huevos.** Y por nosotros, que no pare.

STAR WARS
LA LICENCIA CONTRATACA

Dos son los juegos basados en la saga Star Wars que en estos días verán la luz y dos los proyectos conocidos para los próximos meses. Ningún género escapa a su influjo, ya que el rol y el de los mundos persistentes en Internet son los únicos que faltaban por explorar y quedarán cubiertos con *Knights of the Old Republic* y *Galaxies*. Por ello resulta extraño que George Lucas afirmara en una entrevista reciente que *La Guerra de las Galaxias* había sido un accidente en su carrera. Si así fue, como mínimo debió ser un accidente de trenes cargados de nitroglicerina en pleno centro urbano, porque las repercusiones de su mítico film aún retumban hoy día y seguirán retumbando posiblemente durantes varias generaciones.

Como el que no quiere la cosa, el papaíto de LucasArts creó en 1977 un universo galáctico de proporciones inimaginables y con una riqueza fuera de toda duda. En realidad, el director, como él mismo admitía, no hizo más que trasladar al celuloide varios de los mitos más clásicos y situarlos en un entorno de ciencia-ficción. Todo ello, combinado con una impecable ambientación y un despliegue de efectos especiales inéditos en su momento, sirvió para aupar *La Guerra de las Galaxias* a la condición de icono cultural y altar freak por excelencia.

Sorprendido sin duda por su propia creación, el avispado George aprovechó el enorme éxito de la saga para propagar la guerra galáctica a todos los confines del merchandising. Desde muñequitos a póste-



res, pasando por toallas de playa e incluso monederos, nada se libró de las garras del imperio Lucas.

Galaxias virtuales

Evidentemente, el ordenador también cayó en su punto de mira, y en 1993 se inauguraba la caja de Pandora espacial con *X-Wing*. Este título te ponía a los mandos del temible Ala-X de la Alianza Rebelde para dar buena cuenta de todos los cazas TIE que se te plantaran en las narices. Así, *X-Wing* lograba materializar las fantasías de muchos aficionados de la saga, que de este modo veían la oportunidad de subirse al caza estelar que manejara el ínclito Skywalker y liarse a laserazos por todo el espacio sideral. Inmerso en un universo 3D de lo más válido para la época y con una jugabilidad frenética, *X-Wing* inició una fértil saga de simulación espacial con regusto arcade. Un regusto al que todavía siguen acudiendo muchos de los fans de la serie.

Ese mismo año saldría a la luz *Rebel Assault*, un juego de acción frenética que te situaba en la piel del piloto rebelde Rookie One. El sistema de juego era de lo más simple: disparar como un loco a todo lo que se moviera y acabar con la presencia imperial, destructores estelares incluidos. Por desgracia, la imposibilidad de mover algo más que el punto de mira acabó convirtiéndolo en un juego muy típico de recreativas y menos abonado para el público de PC. Aun así, *Rebel Assault* hizo

JEDI KNIGHT II
Jedi Outcast

Por S. Sánchez

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Raven Software • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 49,95 €

Un hombre y un destino: en mi monitor aparecían las imágenes de la tercera entrega de la serie iniciada con *Dark Forces*. Y ahí estaba yo, dispuesto a ponerme de nuevo en la piel de Kyle Katarn. **Dispuesto a servir a la República. Dispuesto a volver a convertirme en un Jedi.**

Algo no va bien. Según lo previsto, debería empezar en la academia Jedi de Yavin, pero ni soy Jedi ni estoy en la academia. El motivo es que el personaje principal, Kyle Katarn, ha dejado su sable en manos de Luke Skywalker y ha renunciado a sus poderes para evitar ser atraído por el Lado Oscuro de la Fuerza. Como consecuencia de esta decisión, la primera parte de *Jedi Outcast* viene a ser como muchos otros juegos de acción futurista, o casi. Poco después de empezar, siento una perturbación en la Fuerza: acabo de dar buena cuenta de un pequeño grupo de tropas de asalto cuando aparece el primer puzzle, que debe resolverse alcanzando algunos interruptores. Y éste es sólo el primero de una larga serie.

Lo cierto es que no esperaba que convertirse en Jedi fuese tan duro: te hacen recorrer un planeta lleno de enemigos armado con una simple pistola láser y desprovisto de poderes. Y encima te hacen pensar. Pero, como dice Luke en un momento del juego, si fuera fácil, el universo estaría lleno de caballeros Jedi.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 350; 128 MB de RAM
Recomendado: PIII 500; 128 MB de RAM
aDeSe +13

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL		✓

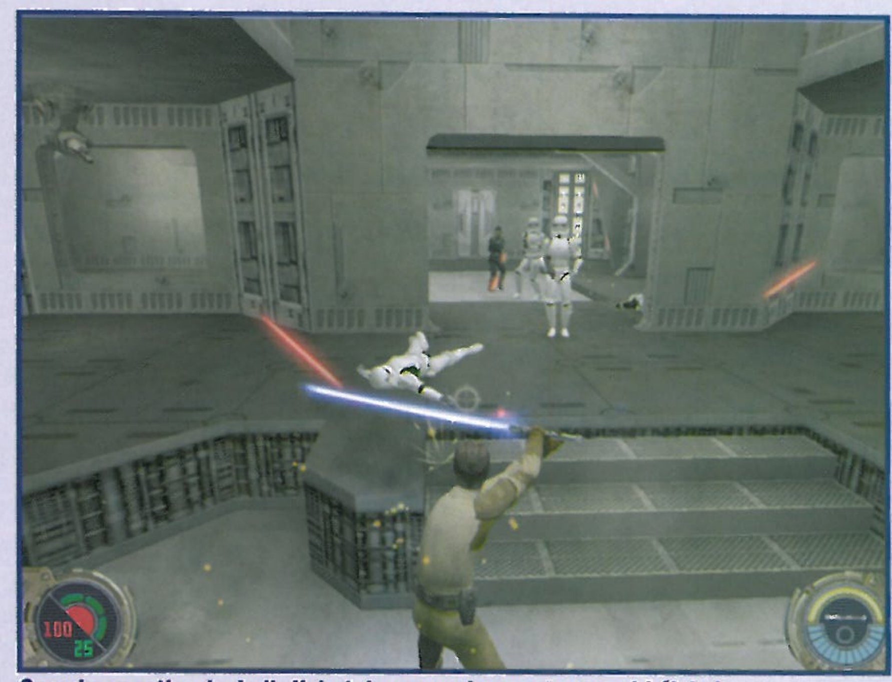
Multijugador
Un mismo PC: ✗ · LAN: 32 · Internet: 32

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: español

VEREDICTO

El uso de la Fuerza y del sable de luz, las exquisitas opciones multijugador y la introducción de puzzles son las principales bazas de este juego. Una buena oportunidad para los que empiezan a hartarse de juegos de acción tan adrenalínicos como vacíos y poco variados.

8



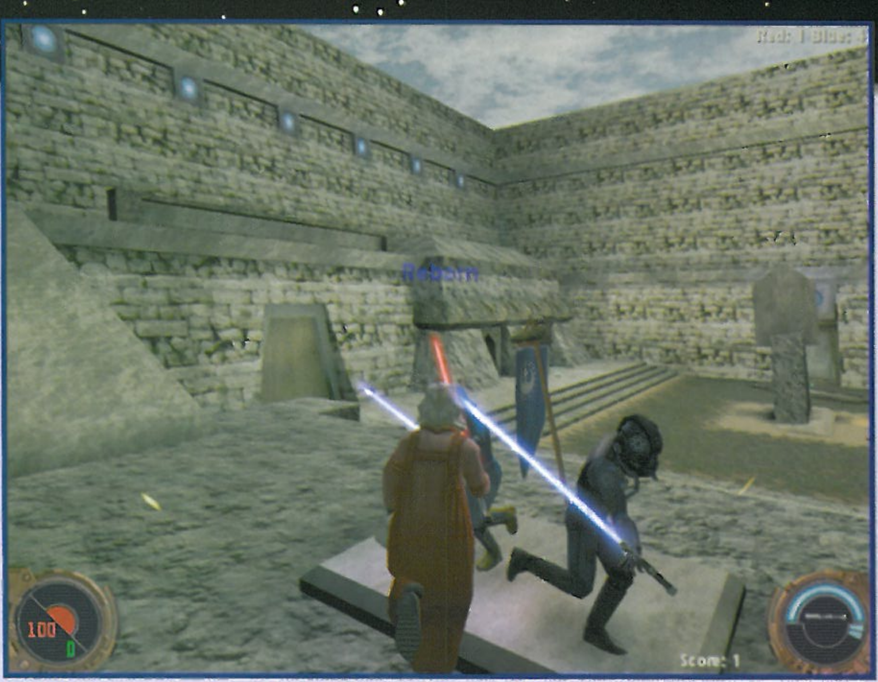
Cuando se retire de Jedi, Kyle tal vez pruebe suerte con el béisbol.

un buen uso del soporte CD, algo inédito en esos tiempos. Esa decisión le valió al mismo tiempo las críticas de la —mucha— gente que todavía funcionaba con diskettes y los elogios de todos aquellos que pudieron disfrutar de unas secuencias y un sonido inusuales para la época.

Oscuras alternativas

Cuando todavía había mucha gente enganchada a los mandos del Ala-X, LucasArts y Totally Games volvieron a sorprender a todos un año más tarde con *TIE Fighter*, el primo malo de *X-Wing*. Y no malo porque fuera de calidad inferior, sino porque el título te ponía en la piel de un piloto imperial dispuesto a aplastar a los insurgentes en nombre de la paz universal. La mayor relevancia de la trama y el hecho de que los villanos siempre han caído más simpáticos que los sosos héroes auparon a *TIE Fighter* por encima de su primo rebelde. Además, éste te permitía pilotar cinco naves en total, a diferencia de las tres que aparecían en su antecesor. Al cabo de poco se incorporó una campaña con la expansión *Defender of the Empire*, que permitía pilotar el sobresaliente TIE Defender, un curioso caza imperial con tres alas.

También en 1994 aparecería *Dark Forces*, el primer juego de acción en primera persona situado en el universo *Star Wars*. Y también el primero que incorporó la posibilidad de saltar, algo que le destacó



Vale la pena echarle un tiento a las partidas multijugador de captura de bandera.

Inteligencia diabólica

Haciendo una demostración de disciplina y control impropia de mí, consigo superar los primeros instantes, gracias en parte al manual, que incluye una pequeña guía para sobrevivir a los niveles iniciales. A partir de aquí, ya no dispones de más ayuda que la que pueda ofrecerte tu compañera de fatigas, Jan Ors. Aunque su compañía es de agradecer, en muchas fases del juego vas a tener que cuidar de ella, todo un problema cuando a duras penas puedes cuidar de ti mismo. En vista de lo difícil que es el juego en su inicio, me veo obligado a renunciar a las tácticas de asalto y esforzarme en pasar desapercibido.

El principal problema con que tropiezo una y otra vez es el amplio rango visual de los enemigos y su notable IA. Se hace imprescindible dispararles a zonas vitales, tanto para ahorrar munición como para asegurarte de que los has eliminado y no podrán dar la voz de alarma o ir en busca de refuerzos. No resulta fácil acabar con ellos, ya que dentro de un mismo tipo de enemigos encontrarás diferentes niveles de inteligencia. Y los más listos tienen una extraordinaria capacidad para ponerse a cubierto.

Este purgatorio inicial toca a su fin cuando por fin te apoderas del sable de luz. Para hacerlo, debes superar un buen puñado de puzzles que, más que tu inteligencia, ponen a prueba tu paciencia y tu habilidad a la hora de coordinar los movimientos de Kyle. Casi todos se resuelven mirando a tu alrededor para buscar cualquier abertura que no hayas visto, activando todos los botones que encuentres, realizando saltos complicados o activando mecanismos con el uso de la Fuerza.

Gimnasia y esgrima

Aunque la resolución de puzzles es una parte importante del juego, es la acción la que predomina en la mayoría de sus fases. Aún más peligroso que la depurada IA de los enemigos es su exagerado número. Es posible avanzar jugando sólo con el sable de luz, pero para ello debes hacer un uso continuo de los poderes de la Fuerza y ser un espadachín fuera de serie.

Una vez que has conseguido tu sable y los primeros poderes, tus habilidades con ellos van avanzando según superas niveles. El jugador no elige el tipo de poderes que va desarrollando, pero esto resulta lógico, ya

No siempre empujar es de mala educación.



Con esa cara de buena persona, nadie diría que es la responsable de este estropicio.

EL CONTRAANÁLISIS

Por J. Ripoll

Una compañía prestigiosa se hace con un motor gráfico excelente para diseñar la secuela del mejor juego de acción basado en *Star Wars*. ¿Qué podía fallar? A mi pesar, el resultado final es poco más que un juego de acción vulgar plagado de niveles enormes con texturas pobres, puzzles sin lógica aparente y soldados algo pasados de absenta. Está sobrecargado de épica cuando al argumento apenas le da para ser carne de telefilme. El espectáculo cómico lo ponen unos combates con sable de luz deplorables por su pésimo control, la escasa variedad de movimientos y las mecánicas animaciones de unos personajes que sin duda vivieron tiempos mejores.

por encima de los imitadores de *Doom* que proliferaron en aquellos tiempos. Como todo buen *shooter*, el planteamiento argumental era la mar de sencillo. Encarnabas a un mercenario contratado por la líder de la Rebelión para infiltrarte en una base imperial y robar los planos de la Estrella de la Muerte. Aunque el juego no permitía grabar más que al final de cada misión y no tenía soporte multijugador, su excelente diseño de niveles le valió unas buenas críticas en su momento.

A este juego le seguiría un año más tarde *Rebel Assault II: The Hidden Empire*, que retomaba la fórmula de su antecesor. Esta vez había que repartir disparos metidos de nuevo en la piel de Rookie One para acabar con la flota de cazas TIE invisibles que el mismísimo Vader pretendía reunir. El título tenía las mismas virtudes y defectos que el primer *Rebel Assault*, o sea, movilidad nula y jugabilidad repetitiva pero unos gráficos excelentes para la época que lograron atraer a otra legión de seguidores.

Ilustres resbalones

No se puede decir lo mismo del siguiente juego. *Yoda Stories* ya empezaba con mal pie: un nombre que sólo hubiera sido superado en la lista de títulos starwarianos menos prometedores por un *Jar Jar Binks Megachupi Attack*. En realidad, el duendecillo verde no era el protagonista de esta historia, sino que te situabas en la piel de un joven Skywalker que debía cumplir las distintas tareas encomendadas por su Maestro. Cual recadero Jedi, la

que todos los jugadores deben adquirir las cualidades que hacen falta para superar los exigentes puzzles del tramo final del juego. Por ejemplo, el control de la mente no está disponible desde un primer momento, pero pronto forma parte de tus habilidades Jedi. Sin esta cualidad, no podrías conseguir que los enemigos te franqueasen el paso por puertas que de otra manera te resultarían inaccesibles.

Lo mismo pasa con el sable de luz. Por divertido que resulte usarlo, los primeros instantes con él suelen acabar en fracaso. Aunque su control es relativamente sencillo, te ves expuesto en exceso a los disparos enemigos, sobre todo cuando no has practicado lo suficiente la forma de rechazarlos cubriéndote con el sable. En algunos momentos, debes arrojar el sable utilizando el botón secundario de disparo y luego recuperarlo automáticamente gracias al uso de la Fuerza. Por supuesto, como mejor se controla esta formidable arma es con una perspectiva en tercera persona, aunque puedes recurrir a la primera si lo deseas. Otro detalle a tener en cuenta es que el sable admite tres tipos de uso que tienen que ver con la velocidad y potencia de golpes, aunque donde esto cobra verdadera importancia es en el impresionante modo multijugador.


El punto de mira indica en qué lugar concreto hacer uso del poder.

La acción predomina, aunque la resolución de puzzles supone una parte importante del juego

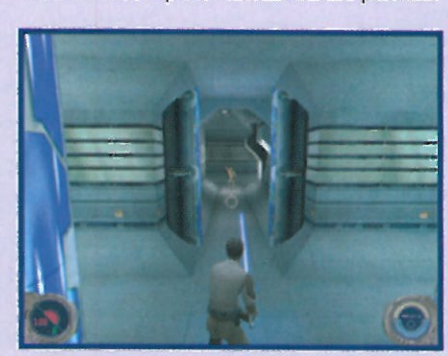

Nunca entres en un bar armado con un sable láser.

Con o sin sable

En cuanto a opciones de juego múltiple, *Jedi Outcast* está muy bien surtido: 15 mapas exclusivos y siete modos distintos. Pero es el uso del sable de luz y la Fuerza lo que hace de las partidas multijugador una experiencia original y apasionante. En ellas debes empezar por decantarte por uno de los dos reversos de la Fuerza. Ello determina el tipo de poderes de que dispones más adelante, aunque también cuentas con una serie de puntos de especialización que te permiten profundizar más en unos que en otros.

Una vez dentro de las partidas, si el escenario y modo de juego permiten conseguir poderes nuevos, éstos aparecen en forma de holocrones, unos cubos colocados en lugares estratégicos del mapa. El uso de todo tipo de armas en las partidas

No hay enemigo suficientemente grande cuando la Fuerza te acompaña.

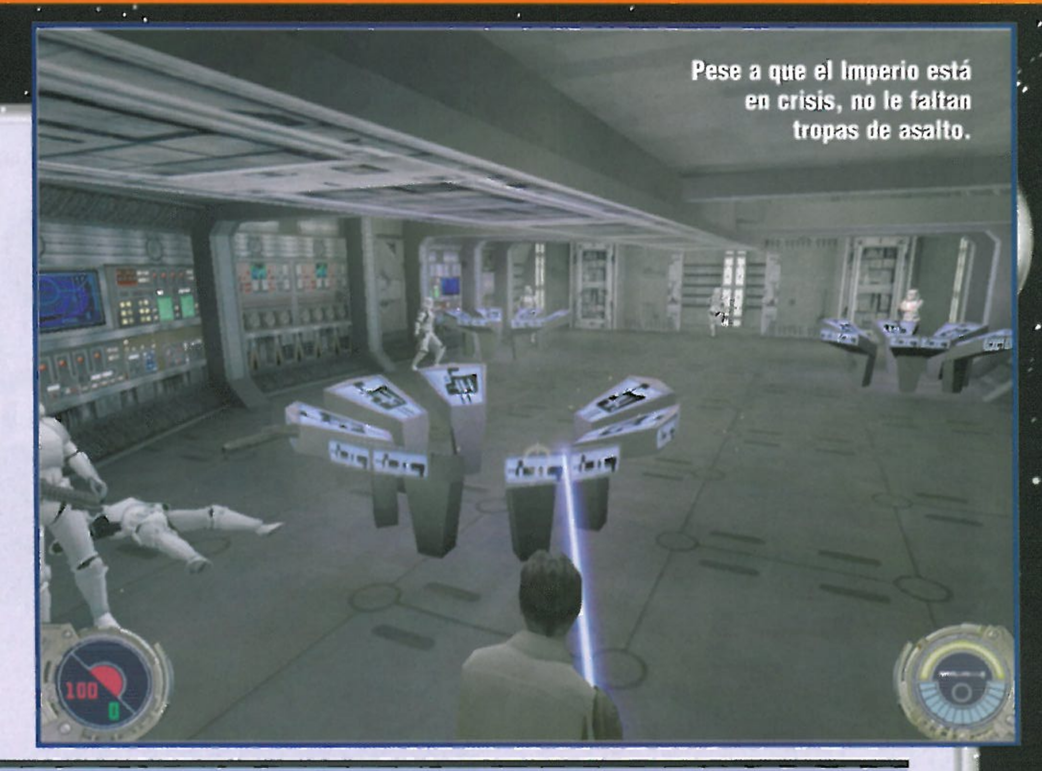

Esto me recuerda a cierta película cuyo nombre tengo en la punta de la lengua.

aventura transcurría paseo arriba y paseo abajo para cumplir unas misiones de lo más anodino y sin un buen aspecto gráfico que justificara el invento. Cierto que en realidad el juego estaba pensado puramente para el escritorio de Windows, al estilo del *Buscaminas*, pero tampoco había por qué tomarle el pelo de esta manera a los fans de la saga.

En cambio, *Shadows of the Empire* se apartaba de estos aires más ñoños y volvía a hacerte deambular, blaster en mano, por los rincones de la galaxia. Este juego de acción, basado en el título homónimo para N64, narraba los esfuerzos del mercenario Dash Rendar para salvar al omnipresente Luke de un complot para asesinarle. De nuevo, al igual que *Rebel Assault I* y *II*, ofrecía una cualidad gráfica sobresaliente, pero no lograba salirse de una simplicidad excesiva en planteamiento y sistema de juego. Uno de los pocos alicientes de este título, pensado sobre todo para aprovechar la pujanza de las tarjetas aceleradoras, era el nivel inicial, que te ponía a bordo de un snowspeeder durante el famoso ataque de los AT-AT en Hoth.

Por su parte, *Star Wars: Rebellion* se apartó en 1997 de lo que venía siendo habitual en los títulos para PC de *Star Wars* y probaba suerte en el género de la estrategia. De hecho, después del descalabro y las malas críticas, LucasArts no volvería a infiltrarse en este género hasta un par de años después, con el también dudoso *Force Commander*. Lo cierto es

multijugador está en manos del que crea la partida e incluso es posible colocar mini torretas que ataquen a los enemigos, como en *Team Fortress*. En cuanto a los modos de juego, la originalidad la aportan los modos Duelo, Maestro Jedi y Captura del Ysalamiri. El primero consiste en rondas de combates uno contra uno con sable láser. El ganador permanece en la arena para que un nuevo contrincante se enfrente a él. El segundo es un combate en el que sólo uno de los jugadores es un Jedi. Los demás deben acabar con él. El que consiga arrebatarle el sable se convierte en el nuevo Jedi. El tercero no es otra cosa que un modo de captura de bandera por equipos. La bandera tiene forma de dragón y el que la lleva es inmune a los poderes de la Fuerza enemigos, aunque tampoco puede usar los suyos.



Pese a que el Imperio está en crisis, no le faltan tropas de asalto.

QUE LA FUERZA TE ACOMPAÑE

Kyle se debate entre ambos lados de la Fuerza, lo cual es una auténtica ventaja, ya que podrás usar poderes que no están al alcance de cualquier Jedi. De todas formas, algunos de estos poderes sólo son accesibles en el apartado multijugador.

SALTO
Manteniendo pulsado el botón de salto podrás alcanzar lugares inaccesibles para el común de los mortales.

VELOCIDAD
Activando este poder te desplazarás rápidamente. Un lujo, ya que en combate tus oponentes se mueven a velocidad de tortuga.

EMPUJÓN
Según te convenga, podrás mover pequeños objetos con la mente o propinar empujones a tus enemigos.

TIRÓN
Con este poder atraes a los enemigos y los desarmas. Contrarresta el intento de empujón de otro Jedi.

CURACIÓN
Gracias a este poder, puedes utilizar los puntos de energía que vayas acumulando para curar las heridas recibidas.

TRUCO MENTAL JEDI
En la partida individual, los enemigos se ponen de tu parte, mientras que en el modo multijugador, te haces invisible.

ESTRANGULAMIENTO
El poder favorito de Darth Vader. Permite estrangular con la mente a tus rivales de forma tan lenta como implacable.

RELÁMPAGO
Lanza una cadena de rayos que inflinge un daño directo sobre los enemigos que la reciben.

VISIÓN
Ves a los enemigos a través de las paredes y ofreces resistencia a los intentos de reducirte con el control mental.

PROTECCIÓN
La cantidad de Fuerza de la que dispongas actúa como escudo, reduce el daño de los golpes o disparos.

ABSORCIÓN
Funciona de la misma manera que la protección, en este caso, reduciendo el daño provocado por la Fuerza.

VIGORIZACIÓN DE EQUIPO
Al usar este poder, se recarga la energía de tus aliados, que tan necesaria es durante los combates multijugador.

IRA OSCURA
Te convierte en una bestia imparable. Haces más daño, te mueves más rápido y, por si fuera poco, resistes mucho más.

CURACIÓN DE EQUIPO
Este poder es específico del modo multijugador. Permite que tú y los que te rodean recuperéis puntos de vida.

SUCCIÓN
Este poder te permite absorber la energía de los oponentes para convertirla en puntos de vida para ti.

que *Rebellion* tenía una interfaz poco accesible para no iniciados, pero ofrecía una buena dosis de estrategia para los aficionados de las galaxias.

El juego te ponía al mando bien del Imperio o de la Alianza Rebelde y te obligaba a gestionar tus mundos y organizar la producción. Al mismo tiempo, te asistían varios personajes del universo *Star Wars*, desde Han Solo al mismísimo Emperador Palpatine, que proporcionaban diversas ventajas en tus planetas.

En 1998 LucasArts volvería a fórmulas de probado éxito con *X-Wing vs TIE Fighter*, que intentaba llenar un gran vacío en los corazones de todos los pilotos espaciales al incorporar por fin un modo multijugador. Sin embargo, este aspecto vino en detrimento de las misiones para un solo jugador, que carecían de la capacidad de inmersión o del excelente diseño de niveles que habían hecho famosos a sus antepasados. Por ello, Totally Games lanzó ese mismo año la expansión *Balance of Power* con la intención de remediar el entuerto y dejar contentos a los que no tenían amigos en red.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** LucasArts • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 19,95 €

CAMPAÑAS CLON
Galactic Battlegrounds

La estrategia lo abarca todo, ya sea la historia de la humanidad o una trilogía galáctica de postín. Esta vez, **los clones han aprendido a acumular recursos** y crecer como mala hierba, así que **necesitarás muchas midiclorinas para acabar con ellos** de una vez por todas.

Por J. Font



VEREDICTO

Una expansión que incorpora novedades que se echaban de menos en la nada original primera entrega. Aun así, dos campañas jugadas en mejores condiciones saben a muy poco. Plantéate comprarlo si te encanta el sistema de juego de *Age of Empires II* y *Galactic Battlegrounds* se te quedó corto.

7

Con *Galactic Battlegrounds*, LucasArts dio por fin en el clavo. Un motor desahuciado por los creadores de *Age of Empires* sirvió para conseguir algo parecido a la Piedra Filosofal: un buen juego de estrategia con licencia *Star Wars*. Aunque era un producto para nostálgicos de la algo trasnochada estrategia en tiempo real de hace unos años, lo cierto es que funcionaba, así que ahora aparece una expansión que incorpora situaciones y personajes de la película *El ataque de los Clones*.

La ampliación ofrece dos nuevas campañas, una basada en la Federación de Comercio y otra en la República Galáctica. O, lo que es lo mismo, una para los Sith y otra para los Jedi. En un rincón del cuadrilátero, encontramos al oscuro caballero Sev'Rance Tann. En el otro está el mucho más luminoso Echuu Shen-Jon. Olvídate de elegir entre ellos, ya que las campañas (de siete y seis misiones respectivamente) se juegan de manera correlativa.

Secta contra secta

Cada facción tiene sus características y unidades especiales. La Confederación cuenta con unidades muy eficaces en tareas de recolección y un mayor rango de visión y fortaleza en sus estructuras y defensas estáticas. Por su parte, las unidades aéreas de la República son mucho más económicas y los robots de combate resultan algo más rápidos. Además, la capacidad de recuperación de sus unidades es también superior.



Asaltar el complejo no es fácil a pesar de la ayuda de Luke Skywalker.



Los Jedi y Sith siguen siendo unidades de gran poder ofensivo.

Jedi Knight: Dark Forces II también conllevaba una declaración de intenciones en el título. Se trataba de la esperada secuela de *Dark Forces*, pero esta vez nuestro mercenario ponía sus midiclorinas a punto para convertirse en caballero Jedi. Estas *Fuerzas Siniestras Segunda Parte* resolvieron algunos de los problemas de su predecesor, aplicando un modo multijugador y otorgando la posibilidad de guardar en cualquier momento. No obstante, el juego apareció en un momento en que los modelos cortados con el patrón *Quake* poco tenían que rascar ante el rey de id Software. Aun así, los fans de las linternas láser disfrutaron de lo lindo con la oportunidad de blandir un sable luz, y el Lado Oscuro era una posibilidad más factible que nunca para cualquier aprendiz de Jedi. Este título engendraría al año siguiente la expansión *Mysteries of the Sith*, que te ponía en la piel de Mara Jade, el famoso personaje que popularizó Timothy Zhan en su trilogía literaria de *Star Wars*.

Opciones recientes

Siguiendo en la línea arcade que los juegos de *La Guerra de las Galaxias* siempre han lucido, *Rogue Squadron 3D* aportó en 1998 una brillante combinación de jugabilidad frenética y gráficos imponentes. Aquí volvías a encarnar al joven Skywalker, pero esta vez como líder del escuadrón Rogue de Alas X. La historia se situaba entre el *Episodio IV* y el *V* y te obligaba a realizar unas misiones de lo más variadas que incluían rescatar a unos rehenes en las minas de



Aunque ambientada en el film, la nueva entrega difiere bastante de él. Encontrarás personajes de otras películas de la saga.



Algunos personajes, como los wookies, te echarán una mano durante las refriegas.

Algunas mejoras aportadas por la expansión afectan a los dos bandos. Por ejemplo, las unidades apostadas en el interior de los edificios aumentan su eficacia de fuego y las torretas aéreas disponen de un mayor rango de ataque. No obstante, las defensas estáticas en este juego no son realmente efectivas hasta que tu tecnología alcanza el nivel cuatro.

No todas las misiones consisten en construir tu base y emprenderla contra el enemigo, sino que, al igual que ocurría en el juego original, también se han incluido algunas en las que hay que rescatar a personajes o recabar información.

Los recursos se han actualizado de modo que ya no es necesario deforestar los planetas para conseguir carbono. Éstos se obtienen en una especie de fuentes donde los Sith obtienen también los alimentos necesarios. Los Jedi, en cambio, cultivan el terreno y hasta crían ganado, aunque no por ello su obtención de recursos deja de ser simple y eficaz.

Esta expansión incluye dos campañas inspiradas en la película El ataque de los Clones

Más pasillos

Los escenarios son muy similares a los de la primera entrega, aunque se desarrolle en varios planetas con ambientaciones diferentes. Destaca la extrema simplicidad de los escenarios situados en estaciones espaciales: sólo ves una representación esquemática de la estación, algún asteroide y mucho vacío interestelar. Una vez más, los desarrolladores han apostado por hacer de los escenarios una estrecha red de pasillos, ya que apenas existen rutas alternativas.

Aunque los escenarios sigan decepcionando, no pasa lo mismo con las nuevas unidades y la incorporación de una línea argumental relacionada con el *Episodio II*. Aun así, ni siquiera las referencias cinematográficas evitan la sensación de que estas *Campañas Clon* se han quedado bastante cortas. Las mejoras y variaciones que incorpora no parecen del todo suficientes a menos que seas un incondicional de la saga de Lucas y quieras darte un chapuzón interactivo en la nueva película. Si no es así, poco encontrarás en esta "oportuna" expansión que no estuviese ya en *Galactic Battlegrounds*.

JUEGO AÉREO

En *Campañas Clon* las unidades aéreas y antiaéreas tienen un papel mucho más destacado que en el original, lo que hace que en ocasiones tengas que replantearte tus estrategias.

BOMBARDERO

A pesar de ser un aparato sin capacidad aire-aire, lento y extremadamente vulnerable, te encantará. Sus armas de largo alcance son devastadoras.

TROPA LANZAMISILES

Las unidades antiaéreas son mucho más fáciles de conseguir en la nueva entrega. Por primera vez, dispondrás con facilidad de tropas capaces de repeler los ataques aéreos.



Kessel o evitar la invasión del planeta natal de los Mon Calamari. Sin duda, uno de los mejores juegos de la serie.

Larry Holland al frente de Totally Games volvería al contraataque de los simuladores espaciales en 1999 con *X-Wing Alliance*, que apareció en las tiendas poco antes del estreno de *La Amenaza Fantasma*. A diferencia de sus antecesores *X-Wing* y *TIE Fighter*, *Alliance* te ponía en la piel de un contrabandista que se debatía entre sus lazos familiares (inclinados hacia el Imperio) y sus convicciones personales (proclives a la "rebeldía"). Con este planteamiento se conseguía que ambas líneas argumentales se entrelazaran en más de una ocasión para acabar en una gran batalla final repleta de luz y de color.

La principal aportación de este título al género fue que te permitía cambiar de teatro de operaciones en función de la misión encomendada. Con un simple viajecillo por el hiperespacio, te trasladabas a uno u otro confín y disparabas a quien hiciera falta. Asimismo, el juego incorporaba un editor de misiones y un modo multijugador que le aportaron mucha longevidad.

Como hemos dicho, 1999 también fue el año que muchos recordarán por el estreno de la segunda trilogía (la primera, cronológicamente hablando). Como era menester, LucasArts aprovechó el lanzamiento de *Episodio I: La Amenaza Fantasma* para poner en circulación unos cuantos juegos más que se subieran a la nueva generación del carro galáctico. El juego de idéntico nombre era

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

También la galaxia lejana que todos conocemos tuvo su República, **un oasis de armonía interplanetaria que años más tarde sería sometido por el Imperio del mal.** Gracias a BioWare y LucasArts, pronto visitaremos en clave de rol ese paraíso amenazado.

GÉNERO: Rol • **DESARROLLADOR:** Bioware/LucasArts • **DISPONIBLE:** Por determinar



El juego no está estructurado en capítulos, sino que te moverás de planeta en planeta.



Se está apostando por un tipo de jugabilidad mixta que combine la esencia del rol con fases más arcade.

BioWare y LucasArts. Una coalición insólita. Los reyes del rol y los propietarios de la mejor de las licencias posibles. Los padres de *Baldur's Gate* y los reyes de la galaxia lejana. Juntos trabajan en este *Knights of the Old Republic*, un *Star Wars* traducido al lenguaje internacional del rol.

La acción se situará unos 4.000 años antes de *La guerra de las galaxias*, cuando la República intergaláctica estaba en pleno apogeo, custodiada por los caballeros Jedi. Tu objetivo será enfrentarte a los perversos Sith y hacer evolucionar a tu personaje hasta convertirte en uno de los integrantes de la más poderosa hermandad galáctica.

Para ello, deberás elegir un tipo de personaje (soldado, explorador o mercenario, etc.) y lanzarte a la exploración de la galaxia. Pronto controlarás un grupo de hasta tres personajes con los que combatir en tiempo real, aunque, según Mike Gallo, productor del juego, "podrás recurrir a la pausa para asignar órdenes a tus personajes". De hecho, sus responsables afirman que el sistema de combate rescatará lo mejor de juegos como *Baldur's Gate 2* y *Neverwinter Nights* y que los cambios repercutirán en un mejor aspecto visual de los combates. Gráficamente, el proyecto tiene muy buen aspecto, ya que el nuevo motor está permitiendo que BioWare trabaje en un sofisticado entorno tridimensional con mapeado de texturas y detallados modelos poligonales.

El juego tendrá un sólido hilo narrativo, pero se completará con una gran cantidad de búsquedas secundarias con objetivos de lo más variados. Sus creadores han confirmado recientemente que en él no faltarán referencias a las películas y hasta un romance. Lo que todavía no han querido desvelar es en qué sistema de reglas se basará y tampoco han dejado claro cómo será el apartado multijugador.

una aventura en tercera persona que seguía a pies juntillas los hechos narrados en el film. En el papel de Obi Wan McGregor, te movías por Naboo, te topabas con Darth Maul y lidiabas con androides varios con tu sable de luz, todo muy al estilo *Tomb Raider*. *Episodio I: Racer*, por su parte, aprovechaba la frenética carrera de vainas de la película para justificar otro juego de vocación arcade. Aunque la premisa argumental era bastante pobre, la enorme sensación de velocidad y el hecho de poder modificar esos cacharros compensaban con creces sus carencias.

Por el contrario, *Force Commander* convenció a pocos. Subido a destiempo al carro de la ETR y utilizando una interfaz muy cercana a la serie *Myth* o al más reciente *Ground Control*, este título proponía un interesante acercamiento táctico a los mundos de Lucas, tomando como partida la historia del *Episodio IV* pero desde el punto de vista imperial. Por desgracia, una cámara e inteligencia artificial deficientes y las limitaciones propias del sistema de juego le granjearon más críticas que seguidores.

Las últimas promociones

Siguiendo con el tirón de *Episodio I*, el año pasado apareció *Battle for Naboo*, otro juego de cazas estelares sin complicaciones. Encarnando al piloto Gavin Sykes, debías ayudar a la Reina Amidala en su lucha contra la apabullante Federación de Comercio al mando de varias naves durante un total de 15 misiones. Sin duda, sus antecedentes

GALAXIES

Dos compañías míticas están trabajando codo a codo para meter tanto *Star Wars* como quepa en nuestros compatibles. **El resultado de este experimento en alta tecnología lúdica podría estar disponible el año que viene.**

GÉNERO: Rol on line • **DESARROLLADOR:** Sony Online/LucasArts • **DISPONIBLE:** Finales 2002

Para muchos, la presentación de *Star Wars: Galaxies* en la E3 de hace un año fue lo mejor que pudo verse en la principal feria anual sobre videojuegos. Desde entonces, el título no ha dado ni un paso atrás. Detrás de este juego de rol multijugador masivo está una alianza entre dos compañías de tanto peso como LucasArts y Sony Online Entertainment, con el equipo de desarrollo de *EverQuest* como encargado de hacer realidad este universo virtual basado en *Star Wars*. Todo el material al que hemos tenido acceso habla de un juego on line de una calidad gráfica sin precedentes. La otra cara de la moneda van a ser, por supuesto, los requisitos técnicos: un Pentium III 733 con 512 RAM y tarjeta aceleradora de 64 Mb ¡como mínimo!

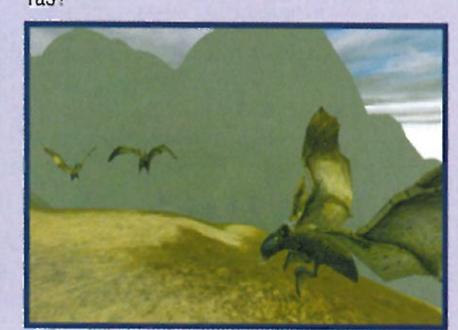
Lo realmente interesante de *Galaxies* es que no sólo creerás que estás dentro de una película de *La Guerra de las Galaxias* por su aspecto externo, sino también por las posibilidades de acción, tan amplias que se van a acercar más que nunca al concepto de vida virtual completa que los desarrolladores persiguen hace años. Se podrá elegir entre ocho especies distintas y configurar su aspecto hasta el más mínimo detalle (barbas, cicatrices, etc.) para que ningún personaje se parezca a otro.

También se podrá elegir entre múltiples profesiones, desde soldados, exploradores o cazadores de recompensas a políticos o incluso caballeros Jedi, aunque esta última opción promete ser un reto que muy pocos alcanzarán. Algunos personajes conocidos por todos, como Darth Vader, interactuarán de alguna manera con la historia que compartirán el juego y la nueva película.

Galaxies está previsto para finales de este año. De hecho, el proceso de desarrollo está tan avanzado que la fase de testeo empezará a mediados de julio. De hecho, la inscripción para participar ya está abierta. ¿A qué esperas?



Esto no son imágenes de *Episodio II*, sino del próximo bombazo on line.



Los mundos de *Galaxies* estarán plagados de curiosos animales.

consoleros se hacían notar demasiado en esta conversión, cuya simplicidad y corrección pueden considerarse al mismo tiempo virtudes y defectos.

Hace unos meses LucasArts volvió a probar suerte en el campo de la ETR con *Galactic Battlegrounds*. Para no volver a meter la pata como ocurriera con *Force Commander*, esta vez recurrieron a recetas de eficacia contrastada. Se tomó el motor de *Age of Empires II* y con una puesta a punto gráfica se creó un entorno a la justa medida de los fans de Luke y compañía. La conclusión sobre el juego es muy sencilla: si te gusta *Age of Empires* o si te chifla la saga galáctica, ésta es una compra obligada. Si los dos supuestos anteriores no se cumplen, olvídate de él.

Finalmente, aparte del resto de juegos comentados en este reportaje, este año ha aparecido también *Starfighter*, que redundaba en la jugabilidad arcade típica de los simuladores espaciales *made in Lucas*. A pesar de sus bonitos gráficos, venía a ser poco más que otro ejercicio de gatillo fácil con aires de consola.

En definitiva, y como has podido ver, el universo *Star Wars* no se ha prodigado mucho en cuanto a originalidad en su paso al PC. Sin embargo, lo cierto es que ha aportado valiosos ejemplares a cada género que, sin ser revolucionarios, han cubierto de sobras las ansias de los fans. Aunque todavía existen muchas posibilidades por explorar: queda una trilogía y media por delante y un inagotable universo que recorrer.

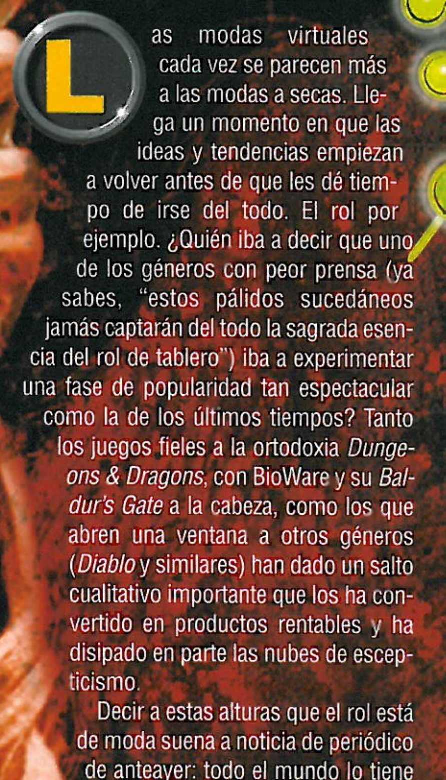
EL ROL QUE VIENE

Seis juegos que revolucionarán un género



Siete eran los magníficos, doce los del patíbulo y once los jugadores que alineará Camacho en los partidos del Mundial de Japón y Corea. Pero los títulos que van a devolver al rol lo que es del rol y nos sumergirán en un oasis lúdico de fantasía son seis, **un extraordinario ramillete de juegos que abarca todas las variantes** de lo que hoy por hoy conocemos como rol para PC.

Por J.J. Cid y O. Garcia



Las modas virtuales cada vez se parecen más a las modas a secas. Llega un momento en que las ideas y tendencias empiezan a volver antes de que les dé tiempo de irse del todo. El rol por ejemplo. ¿Quién iba a decir que uno de los géneros con peor prensa (ya sabes, "estos pálidos sucedáneos jamás captarán del todo la sagrada esencia del rol de tablero") iba a experimentar una fase de popularidad tan espectacular como la de los últimos tiempos? Tanto los juegos fieles a la ortodoxia *Dungeons & Dragons*, con BioWare y su *Baldur's Gate* a la cabeza, como los que abren una ventana a otros géneros (*Diablo* y similares) han dado un salto cualitativo importante que los ha convertido en productos rentables y ha disipado en parte las nubes de escepticismo.

Decir a estas alturas que el rol está de moda suena a noticia de periódico de anteayer: todo el mundo lo tiene asumido. Pero el caso es que sigue siendo cierto. Y va a serlo aún más en los próximos meses. Porque los tataranietos de *Baldur's Gate* y *Diablo* se van a seguir amontonando en la sala de espera que precede a las estanterías. Son muchos, y llegan cargados de ideas que pueden darle un espectacular vuelco a este género en fase de crecimiento exponencial.

Para todos los gustos

Entre los contendientes, encontramos un más que probable rey de la acción con pretexto rolero, *Dungeon Siege*. El juego de Gas Powered Games ofrecerá acción y fantasía en un entorno continuo (sin pantallas de carga), totalmente 3D y con cámara flexible. Los puristas que desprecien este tipo de rol siempre pueden optar por seguirle la rueda a propuestas tan ortodoxas y sugerentes como *Morrowind* (tercera entrega de la saga *The Elder Scrolls*) y golosinas del calibre de *Icewind Dale 2* o *Neverwinter Nights*, que aparecerá en junio en versión original y en septiembre en versión traducida al español.

Menos publicitados pero no por ello menos interesantes son *Etherlords* (una curiosa propuesta que mezcla el rol virtual de siempre con los juegos de cartas tipo *Magic*), *Wizardry 8* (último heredero de una saga venerable) o el exquisito y extraño *Arx Fatalis*, una de nuestras apuestas para lo que queda de año.

DESARROLLADOR: Gas Powered Games • **EDITOR:** Microsoft • **PRECIO:** 49,99 €

El trono de *Diablo* corre peligro. Parece que entre las hordas de imitadores por fin ha surgido un duro pretendiente que amenaza su indiscutible supremacía. **A partir de ahora, los diabólicos a un lado y los seguidores del nuevo culto del calabozo a otro.**

DUNGEON SIEGE



Desde que *Diablo* destapó la caja de Pandora con lo que algunos llaman "rol de acción" y otros, simplemente, "machaconería ratonil", no han dejado de surgir títulos que han intentado subirse al carro, aunque ninguno ha llegado ni siquiera a hacer sombra al incombustible juego de Blizzard. Ahora, por fin, *Dungeon Siege* puede poner fin a este largo periodo de dictadura diabólica.

Las innovaciones respecto al juego de Blizzard saltan a la vista. Estamos en un entorno 3D en el que la movilidad de la cámara es prácticamente absoluta: alcanza los 360º y permite varios niveles de zoom e inclinación. Además, el motor empleado hace posible una física más exacta y que no haya periodos de carga entre las diferentes zonas del mapa. Los efectos de iluminación y las sombras de los personajes son otra prueba de exuberancia técnica.

Pero tanto derroche tridimensional no está exento de errores: la cámara automática ofrece ciertos problemas en entornos cerrados, y en más de una ocasión te encuentras con una horrorosa bestia tricéfala con seis brazos que en realidad no es más que tu arquero, tu mago y tu curandero apuntándose al festival del *clipping*.

Cuantos más seamos...

La radiante aportación de *Dungeon Siege* respecto a *Diablo II* es que permite controlar un grupo de hasta ocho personajes, todos ellos con sus particularidades. ¿Cómo controlar a tanto aventurero en pleno combate sin dislocarse la muñeca? Aunque parezca mentira, es sencillo. Con un simple clic o una simple tecla, puedes acceder a todas las posibilidades de configuración. Para empezar, puedes elegir la formación que desees entre un total de seis. Además, si tienes algún miembro enclenque, puedes

Una araña gigante de este tipo puede poner las cosas muy difíciles a un grupo de bajo nivel.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: PII 333; 128 MB de RAM

Recomendado: PIII 800; 256 MB de RAM

aDeSe +16

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador

Un mismo PC: ✗ — LAN: 8 — Internet: 8

Idioma Textos de pantalla: español — Voces: español

VEREDICTO

A pesar de sus imperfecciones gráficas, *Dungeon Siege* supone un gran salto adelante en los juegos de rol descafeinado. Tal vez no logre convencer a los fanáticos de *Diablo*, pero está claro que aporta buenas ideas a un género que lleva mucho tiempo estancado.

8,5

CON OCHO BASTA

Ocho personajes dan para muchas combinaciones. En nuestra opinión éstas son las mejores opciones según sea tu estilo de juego.

ME GUSTAN LAS TORTAS

Los amantes de la acción directa pueden optar por seis guerreros y un mago que se encargue de las curaciones. En este caso, la mula es prácticamente indispensable.



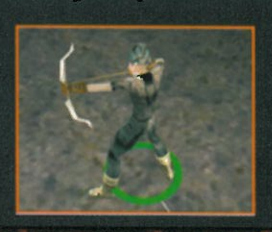


ME GUSTAN LOS HECHIZOS

Utiliza hasta cuatro magos, uno o dos de los cuales deberían estar especializados en magia de la naturaleza. Tres guerreros y una práctica mula completarían el grupo.

ME GUSTAN LAS DISTANCIAS

Un grupo versátil y ágil sería el compuesto por cuatro arqueros, tres guerreros y un mago para sanar, aunque también puedes sustituir a uno de los arqueros por una mula.



hacer que otros le protejan. Asimismo, puedes configurar la actitud táctica de tu equipo, ya sea individual o colectivamente. Del mismo modo, puedes asignar al teclado numérico varias combinaciones de ataque. ¿Que quieres que Fulano pegue con el hacha mientras Mengano y Zutano tiran con el arco? Pues le asignas la tecla 1. ¿Que prefieres que Fulano utilice la magia, Zutano el arco y Mengano vaya curando? Pues le asignas la 2. Hay tantas configuraciones posibles como números del 1 al 10.

Teniendo en cuenta la formación, la actitud táctica y la configuración de combate, quizá tus muchachos peleen y ganen sin que tengas que apretar un solo botón.

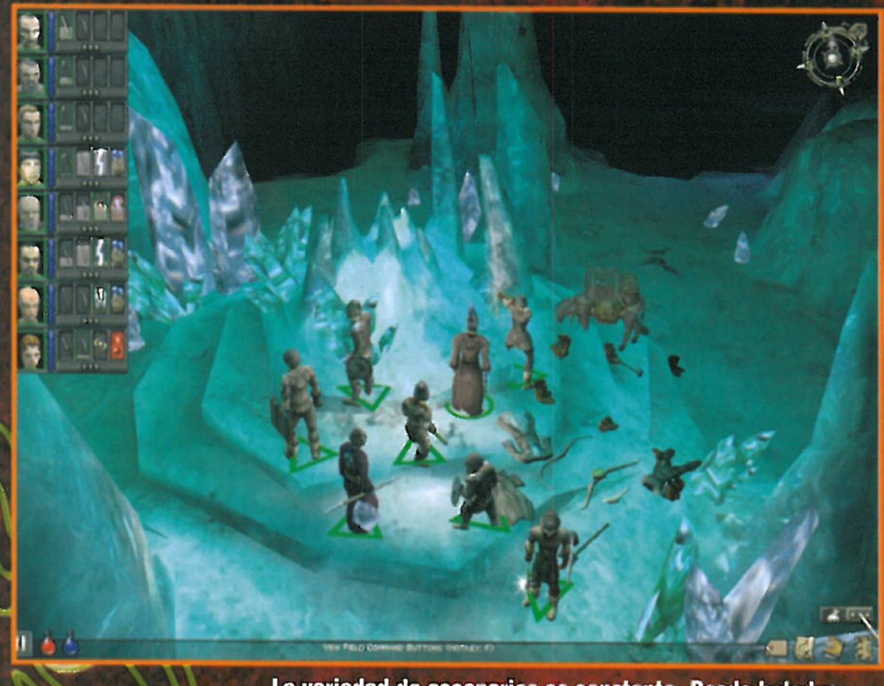
De todas formas, puedes dirigir los ataques de una o varias de tus unidades con un clic del ratón o hacer que repongan sus puntos de vida o de magia pulsando una tecla. Por si fuera poco, es posible activar la pausa para asignar las órdenes en "tiempo muerto". Evidentemente, en esta maravilla de interfaz todas las teclas de acceso rápido son configurables.

Esos mundos de Dios

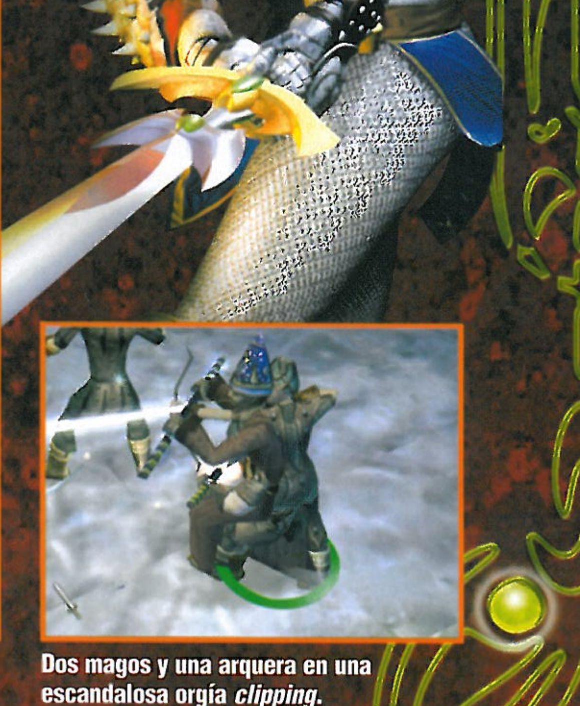
En la jugabilidad es donde *Dungeon Siege* se aventura por caminos más trillados. El entorno fantástico que propone podría pertenecer a cualquier otro juego de espadas y brujería. Encarnas a un joven granjero que ve cómo la región es asolada por los belicosos Krugg y

Un grupo de aguerridos guerreros se adentra en la pantanosa espesura.

Dungeon Siege **te permite elegir varias formaciones para tu grupo.**



La variedad de escenarios es constante. Desde heladas cuevas a frondosos bosques.



Dos magos y una arquera en una escandalosa orgía *clipping*.





Un monstruo con la curiosa habilidad de conversar consigo mismo.



Un hombre, una mujer y su animalito de compañía.



Un grupo de guerreros se enfrenta al típico dragón del típico final de nivel.

jura vengarse. Evidentemente, los Krugg esconden algo mucho más siniestro detrás y nuestro aguerrido guerrero acabará convertido en héroe casi sin quererlo. Vamos, nada que no hayas visto mil y una veces antes. Pese a que abundan las misiones secundarias, tanto la trama como el camino a seguir resultan bastante lineales.

Con todo, el viaje del protagonista es también un viaje iniciático que le lleva a madurar como persona. Y es que otro de los excelentes detalles de este juego es que el desarrollo del personaje, aunque sigue contando con esos niveles de los que nunca se desprenderá el rol, viene determinado pura y exclusivamente por sus acciones. Si realizas más sortilegios, te especializarás en magia; si lo tuyo es lanzar flechas, te apellidarás arquero; y si prefieres ir atizando a la gente con garrotes, mejorarás tu habilidad cuerpo a cuerpo.

La interfaz de Dungeon Siege te permite acceder fácilmente a todas las opciones

Dos tontos muy tontos

La IA de los enemigos no es que sea un prodigio. La mayoría se rigen por parámetros de proximidad, de forma que, aunque tú los veas, sólo se abalanzan sobre ti en cuanto les atacas o entras en su "zona de acción". Esto provoca situaciones tan incongruentes como que a veces te ataquen de uno en uno o que, estando sólo a unos pasos de ti, un monstruo dé media vuelta y se aleje simplemente porque ha sobrepasado "su radio de acción". No por ello el sistema carece de ciertos méritos. Por ejemplo, algunos bichejos con capacidad de atacar a distancia se retiran en cuanto te acercas a ellos para seguir atacándote desde una distancia prudencial. Además, en muchas ocasiones preparan emboscadas que pueden dejar en bragas a los aventureros más atolondrados.

A pesar de sus defectos, *Dungeon Siege* supone un innegable paso adelante en el rol de acción. El primer asalto al trono *Diablo* con un poco de consistencia.

¿QUIÉN REINA AHORA?

Las comparaciones entre *Diablo II* y *Dungeon Siege* son inevitables. Un repaso a sus diferentes aspectos te ayudará a elegir con cuál te quedas.

SE IMPONE DUNGEON SIEGE EN...

ARGUMENTO
Salvar al reino de Ehb de la amenaza que pende sobre él es tu misión en *Dungeon Siege*. La profusión de libros, historias y charlas casuales le da veracidad al argumento. Por su parte, *Diablo II* se limita a resucitar a Diablo para que tengas que ir a buscarlo y matarlo otra vez.

PROTAGONISTAS
Si bien *Dungeon Siege* empieza con un vulgar campesino, permite incorporar más personajes. Además, el sistema de desarrollo de los héroes es más atractivo, ya que van evolucionando según tu estilo de juego. El desarrollo de los personajes en *Diablo II* es más artificial.

MAGIA
Aunque los hechizos de *Dungeon Siege* no son un derroche de originalidad, el sistema para lanzarlos y almacenarlos (en unos prácticos libros) le sitúan por encima de su rival. Algo que no se les puede discutir a los de *Diablo II* es su espectacularidad gráfica.

SE IMPONE DIABLO II EN...

ENEMIGOS
Al principio, en *Dungeon Siege*, más que bichos da la impresión de que contemplas masas informes de polígonos con dientes. Luego te acostumbras, aunque tanto Krugg acaba por cansar. En este apartado, *Diablo II* resulta mucho más variado.

HAY EMPATE TÉCNICO EN...

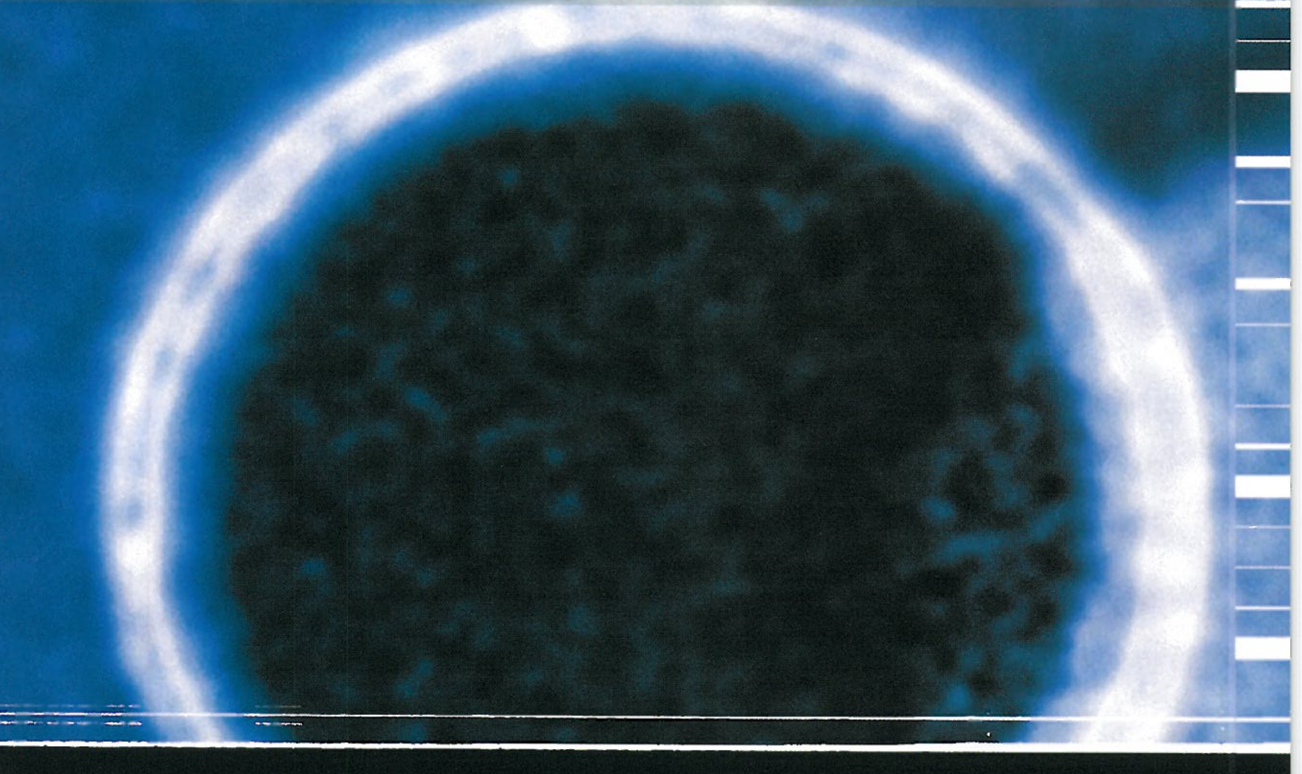
AMBIENTACIÓN
Dungeon Siege supera gráficamente a *Diablo II*, aunque las 3D conllevan una serie de problemas técnicos. Aunque más sencilla, la perspectiva isométrica de *Diablo II* cumple a la perfección. Tanto los escenarios como las animaciones de uno y otro están a un nivel similar.

OBJETOS
Ambos juegos tiran de los típicos objetos del rol fantástico, incluidos los que disponen de cualidades mágicas. *Diablo II* ofrece una buena dosis de incertidumbre, dado que tienes que identificar los especiales y además corres el riesgo de que alguno lleve una maldición. Por su parte, *Dungeon Siege* aporta la práctica idea de las mulas de carga.

MULTIJUGADOR
Ninguno de los dos atraviesa su mejor momento en este apartado. *Dungeon Siege* todavía da sus primeros pasos y algunos servidores son algo inestables. Además, las 3D hacen que el lag pueda ser superior al de *Diablo II*. En el caso de este último, los problemas técnicos de los servidores y la proliferación de tramposos han hecho que acabe por cansar.

www.overthegame.com

Tus glóbulos blancos han detectado un cuerpo no identificado.
Se movilizan de inmediato, reduciendo y rodeando al enemigo.
Hasta destruirlo.



OVER THE GAME LO LLEVAS EN LA SANGRE

Tu cuerpo necesita la emoción de los mejores juegos en red. La excitación de la tecnología de última generación. El vértigo de la conexión a Internet ultrarápida. Los escalofríos de un ambiente espectacular. Ven a Over The Game. Vive el desafío en tus propias carnes.



CENTRO DE OCIO DIGITAL · JUEGOS EN RED · INTERNET · ENTRA EN JUEGO



BARCELONA Paral·lel, 61 | Fusina, 7 | Vergós, 41 · VILANOVA I LA GELTRÚ Plaça Llarga, 12 · VITORIA-GASTEIZ Siervas de Jesús, 40 · ALICANTE-DENIA Calderón, 6 · MADRID-SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES Benasque, 6 · MADRID-ALCALÁ DE HENARES Centro Comercial El Val · VIGO Plaza Fernández del Riego, 1 · PONFERRADA Avda. Huertas de Sacramento, 7 · ZARAGOZA Sor Juana de la Cruz, 10 (entrada Emilia Pardo Bazán) · PRÓXIMAS APERTURAS



DESARROLLADOR: Bethesda Softworks • EDITOR: Ubi Soft • PRECIO: 42,04 €

Uno de los juegos más ambiciosos que han desfilado por nuestros monitores en los últimos años. El anterior episodio de la saga *The Elder Scrolls* ya prometía grandes cosas, pero es ahora cuando todo ese potencial se ha concretado en **uno de los mejores juegos de rol de todos los tiempos.**

The Elder Scrolls III: MORROWIND

Las modas son pasajeras. Muchas son las compañías que se suelen apuntar a la moda de turno lanzando juegos del género en cuestión sólo porque un estudio de mercado así lo aconseja. Actualmente, son los juegos de rol los que acaparan la mayoría de las portadas de las publicaciones especializadas, pero hubo un tiempo en que esto no fue así ni mucho menos.

Hace más de un lustro, el rol era un género poco menos que proscrito. Apenas aparecían juegos, pero los que lo hacían solían contar con el beneplácito de unos seguidores complacientes, ansiosos de nuevos títulos. Muchos de aquellos juegos ahora los recordamos como clásicos indiscutibles. Uno de ellos fue *The Elder Scrolls: Daggerfall*, la segunda entrega de esta saga. Cuando recordamos las muchísimas horas que dedicamos a este título y las sensaciones que experimentamos con él, nos embarga la angustiosa certeza que desde entonces ningún juego ha llegado a cautivarnos como él.

Rol, rol y rol

Ahora, cinco años después, aparece *Morrowind*, continuación de aquel espléndido juego. El listón de su antecesor está colocado altísimo, máxime tras cinco años de idealización subjetiva del original. Las esperanzas puestas en *Morrowind* son extraordinarias, y nuestro nivel de exigencia ha ido parejo a dichas esperanzas. Pues bien, después de muchas horas deambulando por *Morrowind*, dejándonos absorber por el extraño encanto que emana del juego, comprendemos que estamos ante un título llamado a ser referente indiscutible del género. Es un clásico de nuevo cuño que dentro de unos años recordaremos embelesados.

Es muy grande y muy feo, pero bastan un par de bolas de fuego para acabar con él.

Morrowind es uno de los acercamientos más rigurosos a las partidas de rol convencional de mesa. No existe ningún camino prefijado y el jugador dispone de total libertad de acción durante la aventura. No estamos hablando de diferentes caminos a seguir ni de finales alternativos ni nada por estilo: lo que nos ofrece *Morrowind* es libertad absoluta. Podemos encauzar nuestra aventura como nosotros queramos, adquiriendo el rol adecuado para llevarla a cabo. Podemos llegar a ser desde un temido y maligno elfo oscuro (nuestra primera

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PIII 500; 128 MB de RAM
Recomendado: PIII 800; 256 MB de RAM
aDeSe +13

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador
Un mismo PC ✗ · LAN ✗ · Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés

VEREDICTO

Morrowind está destinado a convertirse en un clásico dentro de los juegos de rol para compatibles. Gracias a unos gráficos preciosistas y sobre todo al magnífico diseño de su desarrollo, consigue alcanzar el anhelado objetivo de todos los juegos del género: la inmersión total. Imprescindible.

8,5



Estos insectos enormes son el medio de transporte más utilizado en Morrorwind.



Ir a pie a todas partes puede convertirte en todo un atleta.

elección) al más fiel paladín tontorrón, defensor de las causas justas.

Existe también una línea argumental principal para aquellos que quieran seguirla. La historia se va adecuando a nuestro personaje según avanzamos, algo que deja en evidencia a aquellos desarrolladores que justifican la inclusión de personajes predeterminados por, según dicen, "necesidades argumentales". Las misiones se van concatenando con total naturalidad una tras otra sin agobiar en ningún momento al jugador. La flexibilidad del juego permite que si en cualquier momento queremos salirnos de la trama principal podamos hacerlo sin problema y luego retomarla cuando deseemos (bueno, salvo que hagamos algo muy grave).

Sé tú mismo

La perspectiva de juego puede ser en tercera persona o con visión subjetiva. El sistema de control del personaje es bastante cómodo, similar al de cualquier juego de acción en primera persona convencional. Los menús de personaje, inventario, mapas, etc. son rápidamente accesibles: basta con pulsar el botón derecho del ratón para tener todo a tu alcance. Todas las acciones pueden llevarse a cabo de manera muy intuitiva; ningún jugador encontrará dificultad en este punto.



No podía faltar el típico esqueleto con cara de pocos amigos.

El personaje protagonista evoluciona según el uso que hagamos de sus habilidades, por lo que olvídate de crear guerreros descomunales que además sean magos competentes. La combinación de la raza con la profesión elegida determina en gran medida la dificultad del juego. Existe mucho desfase entre algunas combinaciones, pero esto, lejos de ser un inconveniente, le confiere una característica casi inaudita en la mayoría de los juegos: puede jugarse varias veces después de completarlo.

Los combates son en tiempo real. Puede ser uno de los pocos puntos débiles de todo el juego, pero es fácilmente perdonable. Las estrategias que puedes escoger una vez metido en combate son más bien

LA SAGA DE LOS PERGAMINOS

Morrowind **llega cuando la saga está a punto de cumplir 10 años.** ***The Elder Scrolls: Arena*****, un juego injustamente olvidado, supuso el punto de partida. Los que tuvieron la oportunidad de disfrutar de él en su momento descubrieron un juego de rol diferente, en el que la libertad de acción abrumaba desde el comienzo. Mejor ha tratado la historia a** ***Daggerfall*****, su secuela, que se considera todo un clásico entre los clásicos. Está entre los juegos de rol que mejor han captado la esencia de sus homónimos de tablero. Si eres capaz de perdonar su aspecto anticuado, descubrirás un juego tan bueno y lleno de posibilidades como el mismísimo Morrorwind.**



Los guardias de la ciudad empiezan su jornada en una mañana fría y brumosa.

escasas y las opciones para ganar combates desequilibrados pocas veces funcionan, por lo que es necesario estar muy seguro antes de enfrentarte a una criatura desconocida. Los puntos de golpe y acierto son el resultado de la pericia en armas de tu personaje y la suma de las distintas modificaciones. En todo caso, siempre tienes conciencia de cuáles son tus limitaciones y entiendes como lógico el resultado de la mayoría de los combates.

En *Morrowind* existen una cantidad enorme de personajes no jugadores (PNJ). Puedes interactuar con ellos de múltiples maneras. Las conversaciones han sido

Morrowind supone uno de los acercamientos más rigurosos al rol convencional de mesa

resueltas con la inclusión de palabras en hipertexto y con la posibilidad de actuar directamente sobre la inclinación a colaborar contigo del personaje. Puedes persuadir a tu interlocutor con amenazas, regalando su oído con halagos o bien sobornándole directamente. Según sea el personaje que lleves, algunos PNJ se sentirán más o menos inclinados a ayudarte. De todas formas, siempre existirán maneras alternativas de resolver una situación si un PNJ no quiere ayudarte.

Esplendor gráfico en la hierba

Los gráficos no suelen ser decisivos para el éxito de un juego de rol, o al menos eso es lo que solemos decir los aficionados. Pero cuando el espectáculo visual que se nos propone está a la altura de lo visto en *Morrowind*, es necesario reconocer que no sería lo mismo sin este grado de excelsitud gráfica. Hasta la fecha es el juego de rol con mejor aspecto que ha pasado por nuestros compatibles.

¿Atenderán en esta apacible ciudad a un cruel elfo oscuro necesitado?

El motor gráfico creado por Bethesda está a la altura del mejor juego de acción del momento. Los efectos de cambio climático, el transcurso horario, los efectos de los hechizos, las criaturas, las ciudades, sus habitantes... todo tiene un acabado magnifico.

Además, está previsto que en la versión comercial del juego se incluya el denominado The Elder Scroll Contruction Set, un editor que permite crear nuevos añadidos para el juego original. Ya existen algunos de estos extras oficiales en la página web del juego e incluso están disponibles algunos creados por usuarios. Como contrapunto, todo este esplendor gráfico tiene un precio. El equipo necesario para que este gran juego "corra" a toda mecha ronda el gigaherzio en cuanto a velocidad del microprocesador, más una tarjeta gráfica de última generación.

Pocas son las causas que han alejado este gran juego de la perfección. Una de ellas es, como comentábamos, el descomunal equipo necesario para ejecutar decentemente el juego. Otra podría ser la falta de un modo multijugador. Pero su defecto más grave es que los textos del juego no han sido traducidos al castellano. *Morrowind* basa toda su fuerza en la inmersión que logra por parte del usuario y ésta nunca será completa si no entiendes perfectamente lo que está pasando a tu alrededor.

¡SI TE GUSTAN LOS TEMAS CALIENTES..!



YA EN TU KIOSCO

Si mezclásemos **la mecánica de juego de *Heroes of Might & Magic* y unos combates tipo *Magic the Gathering***, el resultado podría asemejarse bastante a este *Etherlords*. Ahora falta ver si este cóctel de títulos aderezado con toques de rol consigue el resultado pretendido.

ETHERLORDS

Desarrollador: Nival Interactive · Disponible: Junio



Podrás invocar criaturas para que te ayuden en los duelos.



Desde tu castillo podrás lanzar hechizos.

Nival Interactive parece estar especializándose en juegos de corte fantástico e inspiración "rolera". Sus anteriores producciones, *Rage of Mages* y *Evil Islands*, ya mostraban la decidida apuesta de estos desarrolladores rusos por este tipo de ambientación. Su nuevo proyecto, *Etherlords*, va en la línea de los dos anteriores: rol atípico, que combina varios conceptos de forma creativa y, hasta cierto punto, innovadora.

Etherlords pretende ser algo así como la representación gráfica de las batallas que sólo podemos imaginarnos cuando participamos en juegos de cartas tipo *Magic the Gathering*. En Nival Interactive han querido ir un poco más allá y, además de representar estas luchas, están creando un universo a su alrededor y dotando a la sucesión de combates de un hilo argumental.

Las cartas cobran vida

El juego se desarrollará en dos entornos diferenciados. Durante la exploración del mapa, la acción se desarrollará por turnos y tendrás que guiar a tu héroe en un modo estratégico muy al estilo *Heroes of Might &Magic*. Cuando tengas algún encuentro que suponga una confrontación, el juego cambiará a modo combate. Es entonces cuando accederás a



Éste es el ritual de invocación de una Garrapata Reina.

las batallas tipo cartas coleccionables, que se desarrollarán por estrictos turnos de combate. Cada jugador seleccionará el conjuro a realizar dependiendo de sus reservas de éter. Después le tocará el turno al otro jugador y así sucesivamente hasta que a uno de los dos se le acaben sus puntos de vida.

El juego se desarrollará en un entorno tridimensional para representar la acción tanto en el modo estratégico como en el de combate. Pero sin duda, las escenas más espectaculares las contemplaremos en el transcurso de las luchas. Gracias a *Etherlords*, no tendrás que imaginarte que esa pequeña carta con una criatura estampada es un dragón, ya que todas tus acciones tendrán representación gráfica en pantalla.

Si *Etherlords* consigue captar lo mejor de los dos juegos en los que se inspira, podría ser una de las sorpresas de la temporada. El dinamismo de las partidas de *Heroes* unido a las opciones estratégicas que ofrecen los juegos de cartas coleccionables seguro que consiguen un resultado francamente adictivo. Zeta Games será la encargada de distribuir este producto en España, por lo que seguro que vendrá a un precio ajustado y traducido a nuestro idioma.

En cuestión de semanas, ya podrás comprar la versión en inglés del juego de rol que mejor lo tiene **para echar el ancla en nuestros corazones. Eso sí, si lo prefieres traducido, prepárate para una larga espera**, ya que la versión española no va a editarse hasta septiembre.

NEVERWINTER NIGHTS

Desarrollador: BioWare · **Disponible:** Junio



El juego está casi listo tras un proceso de desarrollo que se ha hecho eterno.

Algo muy serio se está gestando en el oscuro páramo de Neverwinter. En concreto, el juego de rol soñado, que ya asoma su espléndida proa. La joya de la corona BioWare, el juego de rol más esperado por la prensa especializada. Un motor sin precedentes, mucha flexibilidad, una historia compleja que dará pie a muchísimas horas de juego, un poderoso editor de niveles... Y la promesa de que por fin veremos reproducido el espíritu del mejor rol de lápiz y papel en un pulcro entorno 3D, con acabado y texturas de un escrupuloso realismo.

De la historia sabemos que arrancará en la espectral ciudad de Neverwinter, asolada por una epidemia que responde al nombre de The Wailing Death. Al más puro estilo del rol épico de toda la vida, la ciudad enferma ha convocado un concurso de paladines. Los más cualificados, los que superen los cinco largos módulos de entrenamiento que constituyen la primera fase del juego (la Academia), iniciarán un apasionante viaje a la oscuridad que va a durar ocho módulos más. Cuevas, mazmorras, cavernas, conductos subterráneos y magníficos escenarios al aire libre van a servir de escenario, y las reglas de la ultimísima edición garantizarán que todo se desarrolle dentro de la más estricta ortodoxia.

Tu módulo, tu mundo

Pero las alrededor de 60 horas de juego que garantizará el modo historia no van a ser más la que la punta de este iceberg de puro rol. Gracias a una formidable herramienta de edición llamada Solstice, vas a poder crear completos módulos en los que desarrollar tus propias campañas. Por primera vez, podremos convertir los Reinos Olvidados en un vasto universo persistente creado por nosotros. Y de forma muy sencilla e intuitiva, pensada para que cualquiera pueda empezar diseñando pequeños mapas y añadiéndoles objetos y monstruos para pasar gradualmente a creaciones más complejas.

El potencial de esta herramienta se notará especialmente en el modo multijugador, que permitirá que uno de los jugadores asuma el papel de amo del calabozo con todos los poderes que esto conlleva en las partidas de rol de mesa. Eso incluye disponer de criaturas y objetos a voluntad, crear situaciones, manejar a los enemigos durante el combate o hablar a través de los personajes no jugadores. Aunque parezca mentira, todo este grado de flexibilidad y control será posible gracias a una sencilla interfaz icónica.



No se han escatimado esfuerzos en la espectacularidad de los hechizos.

En cuanto a la creación de personajes, dispondrás de cinco razas y once clases. Además, tanto las seis cualidades básicas como las características físicas son configurables a voluntad, con lo que podrás hacerte un personaje cien por cien a medida que no se parezca a ningún otro.

Cuando Black Isle anunció la continuación de *Icewind Dale*, a nadie pareció sorprenderle lo más mínimo. **Los juegos de rol se reproducen a un ritmo frenético: aún no han salido de la incubadora cuando ya están sirviendo de base a secuelas** e inaugurando fértiles sagas.

ICEWIND DALE II

Desarrollador: Black Isle Studios · **Disponible:** Julio



Se han añadido nuevas habilidades, como la doble empuñadura.



Los combates seguirán siendo el hilo conductor de esta segunda parte.

Si contamos originales y expansiones, las producciones que se han desarrollado utilizando el motor Infinity son bastantes numerosas. Esto nos puede dar una idea de la calidad y, sobre todo, de la rentabilidad de dicha herramienta. Pero siempre hay que saber hasta cuándo se puede seguir exprimiendo la gallina de los huevos de oro. La gran mayoría de los juegos de rol en camino son en 3D y utilizan herramientas mucho más acordes con la tecnología vigente. Pero Darren Monahan, productor de esta nueva entrega de *Icewind Dale*, opina que los gráficos no deben ser el factor que determine la calidad de un juego de rol. Volver a apostar por el motor Infinity les ha concedido más tiempo para centrarse en el desarrollo de la acción sin tener que preocuparse de crear un motor gráfico desde cero. Además, según Monahan, utilizando tecnología 3D actualmente nunca hubiesen podido alcanzar el nivel de detalle conseguido en los decorados realizados en las clásicas 2D.

Icewind Dale II te trasladará otra vez al norte de los Reinos Olvidados, allí donde se desarrollan las aventuras de las novelas del conocido autor de literatura fantástica R.A. Salvatore. Esta vez, tendrás que unirte a la resistencia de la ciudad de Targos y evitar que la ciudad caiga en manos de orcos, trolls y demás monstruos que atacan juntos, unidos bajo un único estandarte: el enigmático Quimera.

Más puzzles, mucha acción

Aquí comenzará nuestra aventura. Y se desarrollará al más puro estilo del *Icewind Dale* original. Aquel juego fue criticado por muchos porque se centraba casi exclusivamente en los combates, no existían apenas puzzles adicionales y la trama original admitía pocas bifurcaciones. Monahan comenta que nunca tuvieron la idea de competir con *Baldur's Gate*, que "la estructura de acción del juego original fue pensada para ofrecer una alternativa mucho más inmediata y fácil de jugar". En esta segunda parte, "se ha incrementado el número de puzzles y situaciones de juego, pero la estructura de la acción seguirá siendo mucho más dinámica y ligera que en *Baldur's Gate*".

Nuevos monstruos, más hechizos, nuevos personajes, más armas y la adopción de normas pertenecientes a la tercera edición de *Dungeons & Dragons* serán los principales reclamos con los que cuente *Icewind Dale II*. Pero quizás algo con lo que no todos los seguidores de la saga estarán muy de acuerdo será la imposibilidad de importar sus personajes de aventuras anteriores a esta nueva entrega. Monahan explica esta decisión aludiendo a motivos de equilibrio en la aventura. Su planteamiento ha sido crear un juego totalmente nuevo y entendible por cualquier usuario ajeno a títulos anteriores.

CON FUTURO INCIERTO

No todo el buen rol tiene asegurada su llegada a nuestro país. *Wizardry 8, Arx Fatalis* y *Divine Divinity* carecen todavía de distribuidor en España. El primero hace tiempo que está acabado, mientras que los otros dos están casi a punto. **Veremos si al final se les hace justicia.**

WIZARDRY 8

Desarrollador: Sir-Tech

Han pasado ya muchos años desde *Wizardry 7: Crusaders of the Dark Savant*. Quizás por ello la saga haya quedado un poco en el olvido y ningún editor en nuestro país se haya decidido todavía a editar la octava entrega de la serie, que lleva ya unos meses disponible fuera de nuestras fronteras cosechando las alabanzas de todos los medios especializados. Esperemos que eso se corrija en los próximos meses, ya que el juego posee unos gráficos tremendos, que enmarcan perfectamente la experiencia y el sabor a clásico que destila este octavo capítulo. Podemos adelantar que es uno de los mejores juegos de rol que hemos probado en mucho tiempo.

Cuesta entender por qué motivo aún no está claro si va a distribuirse o no en nuestro país, pero si finalmente no viene, sería una buena oportunidad para requerir los servicios de una tienda de juegos de importación.



DIVINE DIVINITY

Desarrollador: Larian Studios

Los juegos tipo *Diablo* siguen teniendo su tirón. Prueba de ello es que cada cierto tiempo vemos desfilar un nuevo híbrido de acción y rol por las mejores pasarelas virtuales. Esta vez le toca el turno a los belgas de Larian Studios y su *Divine Divinity*.

El juego se adecuará en parte a las acciones de cada jugador. Así, un jugador proclive a dirimir todo a base de espada convertirá la acción en algo parecido al clásico *Gaunlet*, mientras que un jugador más pausado se evitará muchos encuentros indeseables. Podrás elegir entre las diferentes clases de personajes disponibles para después ir aumentando sus habilidades entre casi el centenar de opciones.

Divine Divinity pretende acercarse un poco al estilo de juego de *Baldur's Gate*. Por ejemplo, es posible hacer pausa durante el combate y la interacción con los personajes secundarios desempeña un papel importante.





ARX FATALIS

Desarrollador: Fishtank

Como ya comentamos hace algunos meses, este juego tiene todas las papeletas para convertirse en pieza de coleccionista para los catadores del buen rol. Un diseño de aventura cuidado al detalle, unos gráficos de altura y una puesta en escena sobrecogedora son sus cartas de presentación.

El mundo que se recrea en *Arx Fatalis* está dominado por la oscura secta del Dios del caos Akbaa y tu tarea consistirá en evitar que tan oscura deidad tome forma física. Para empeorar más las cosas, a las primeras de cambio serás capturado por los seguidores de Akbaa. Así comenzará tu aventura.

Héroe solitario y visión subjetiva: una receta que parecía estar algo anticuada y que vuelve de la mano de *Arx Fatalis*, cuya demo puedes encontrar en el número anterior. Aunque con unos años de retraso, parece que la saga *Ultima Underworld* por fin tendrá un más que digno sucesor.



CRAZY TAXI

Ni la policía, los skateboards o la Mafia han podido evitar el liderazgo de los *Crazy Taxi* en las calles. Cuando la ciudad está atascada y no tienes tiempo que perder, tú única solución es pillar uno de estos bólidos amarillos. **Aunque el verdadero reto es si vas a ser o no capaz de conducirlo.**

Por A. Guerra







No hay tantos precedentes en el género de la conducción urbana como uno quisiera. Desde *Turbo Esprit* en el viejo Spectrum hasta *Grand Theft Auto*, *Driver* y los *Midtown Madness*, han transcurrido muchos años, pero la emoción de pisar el acelerador en calles abarrotadas persiste. Ahora cabe congratularse por la llegada a compatibles de *Crazy Taxi* tras arrasar en las recreativas desde 1999 y convertirse en abanderado de la consola Dreamcast.

Es un título simpático, porque a diferencia de *Carmageddon* no conseguirás atropellar a nadie ni hacerle un solo rasguño a tu coche. No estarás pendiente de la física, del motor, ni del tacómetro. *Crazy Taxi* es arcade en estado puro, dirigido a usuarios de todas las edades que deseen pasárselo bien sin complicarse la vida. El objetivo es convertirse en el mejor taxista de la ciudad. Recoges a la gente, la llevas a su destino lo antes posible y cobras la carrera según taxímetro. En función de los méritos demostrados puedes aspirar a una buena licencia final.

El diablo sobre ruedas

Es así de simple, pero hay muchos matices. Tú decidirás a quién llevar, ya que no tienes que pararte ante cada persona que alce su brazo. Habrá mujeres embarazadas, señores trajeados, damas muy peripuestas, jóvenes que se dirigen a su cita, abuelitas revolucionadas, turistas cámara en ristre, niñas alocadas y hasta curas camino de su iglesia.

No sólo se diferenciarán en sus actitudes, sino también en la distancia que les separa de su destino, indicada mediante un inteligente código de colores. Si van relativamente cerca tendrán un símbolo rojo sobre sus cabezas, mientras que será verde si desean ir muy lejos. Cuantos más metros debas cubrir, más tiempo recibirás y mayor será la cantidad de dinero a cobrar.

La partida tiene un tiempo límite que se reduce inexorablemente, así que resultará vital ganar segundos adicionales llegando antes de lo

RECREATIVAS SEGA, S.A.

En los últimos veinte años la influencia de Sega en los juegos de carreras se ha puesto de manifiesto en varias de sus máquinas recreativas, que antes o después han llegado a los sistemas caseros. Conviene recordar algunas.

OUT RUN (1986)
La primera vez que un Ferrari Testarossa estuvo al alcance de todos. Además, con una despampanante rubia en el asiento de al lado. Sus serpenteantes carreteras y cinco finales distintos aún dan mucho que hablar.





DAYTONA USA (1994)
Quién iba a pensar que serían unos nipones los primeros en trasladar toda la emoción de las carreras NASCAR fuera de Estados Unidos. Emoción visceral para hasta 16 usuarios a la vez.

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP (I/II) (1995/98)
Nunca los rallies han sido más famosos que en estas máquinas, campeonas absolutas de recaudación en numerosas salas recreativas del mundo. Cuando pienses en carreras arcade, piensa en esta serie.





F355 CHALLENGE (1999)
Yu Suzuki dio un arriesgado paso hacia el realismo tras *Out Run* o *Super Monaco GP*. Con licencia oficial del *caballino rampante*, nos situó frente a tres pantallas y nos dio a porbar toda la emoción de controlar un Ferrari.

esperado. Así las cosas, no habrá momento en que las ruedas no chirríen, no salten chispas o no golpees otros autos. Escucharás las quejas de tus pasajeros cada vez que te pegues un tortazo, pero no te engañes: ellos querrán acción a lo grande.

Cada vez que realices una maniobra arriesgada, sumarán unos dólares a la propina final, por lo que los adelantamientos, giros y saltos gigantes estarán a la orden del día. Es más, si consigues enlazarlos a modo de combos, aún conseguirás más dinero.

Para practicar, podrás echarle un tiento a una de las novedades respecto a la recreativa original, el modo *Crazy Box*. Allí encontrarás hasta nueve retos variopintos basados en trasladar pasajeros a toda velocidad, practicar saltos de trampolín, romper decenas de globos, jugar a los bolos o trasladar a un grupo de ancianitas por las rampas del puerto. Cada vez que superes tres pruebas consecutivas, accederás a una nueva de mayor dificultad. En vista de la cantidad y calidad de estos modos de juego, lo que más se lamenta es que *Crazy Taxi* no vaya a incluir opciones multijugador.

Las calles de San Francisco

Pocas ciudades del mundo presentan un



Si pierdes tiempo, habrá algo más que mal rollo al llegar a tu destino.



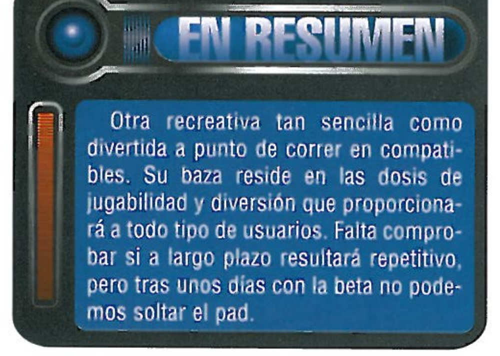
Los pasajeros no dejarán de dar la brasa con sus comentarios e indirectas.



La flecha indicará la dirección a tomar. Junto al pasajero figura el tiempo que te queda.



DATOS	
GÉNERO:	Carreras
DESARROLLADOR:	Strangelite
EDITOR:	Planeta DeAgostini
DISPONIBLE:	Julio



EN RESUMEN

Otra recreativa tan sencilla como divertida a punto de correr en compatibles. Su baza reside en las dosis de jugabilidad y diversión que proporcionará a todo tipo de usuarios. Falta comprobar si a largo plazo resultará repetitivo, pero tras unos días con la beta no podemos soltar el pad.



Cuando creías haberlo visto todo, ¡aparece un turista que quiere filmarte en acción!



Pillar un Crazy Taxi es tarea difícil. Los clientes se abalanzarán a la menor ocasión.



En parajes soleados da gusto estar al volante de un amplio descapotable.

diseño tan peculiar como San Francisco, en la que se inspira *Crazy Taxi*. Largas avenidas, pendientes de infarto, aparcamientos, tranvías circulando en medio de los carriles, calles angostas, plazas, paradas de metro, parques, fuentes y monumentos conforman buena parte de su paisaje suburbano.

Olvídate de emplear este juego como simulador para el carné de conducir

Olvídate de emplear este juego como simulador para el carné de conducir. No habrá semáforos, señales que respetar o policía que pueda multarte. Sólo tráfico incesante que esquivar o arrollar, objetos que destrozar y peatones a los que dar sustos de muerte. La amplitud del escenario va a ser notable. Y por si fuera poco, se añade una segunda ciudad repleta de sorpresas, vibrantes colores y tiendas de vaqueros, pollo frito, discos o pizza. Todo bajo un sol radiante.

En la mayoría de los casos habrá varios caminos posibles. La flecha superior te indicará el sentido, pero podrás atajar por donde quieras: bajo el agua, volando sobre el tráfico o surcando azoteas. Depende de cuánto te quieras arriesgar y del coche que lleves.

Habrá cuatro vehículos disponibles, cada uno asociado a un personaje que deberás elegir al comenzar la partida. Podrán ser más rápidos, manejables o pesados, pero en pocas partidas tendrás claro cuál se adapta mejor a tu propio estilo.

Busca las diferencias

A muchos usuarios les preocupa si su versión del programa será mejor que la del vecino. *Crazy Taxi* para PC tendrá más contenidos que la máquina recreativa gracias a los extras incluidos, virtualmente idénticos a la edición publicada en Dreamcast.

Ciertamente habrá mejoras técnicas, como la inclusión de resoluciones de hasta 1280 x 960, color de 32 bits, *force feedback* y configuración de controles. Sin embargo, se aprecia que pese al estupendo aspecto del juego, las texturas y diseños serán tan efectivos como simples.

Podrás variar el tiempo de juego, la dificultad, los niveles de tráfico y el volumen de la música y efectos. No faltan menús cargados de opciones para que configures la partida a tu gusto. Habrá quien eche de menos más historias o modos de juego, pero tras unos días con la beta seguimos francamente enganchados.

Todo tipo de usuarios, amantes o no de la velocidad, han disfrutado a los mandos de *Crazy Taxi*. Izquierda, derecha, acelerador, freno, marcha adelante y atrás es todo lo que deberás controlar, aunque una sabia combinación de los mismos deparará momentos realmente espectaculares. Velocidad, sentido del humor y un ritmo frenético que no deja ni un instante para la frustración son las bazas que prometen hacer del juego uno de los momentos álgidos del verano. Pronto comprobaremos lo que da de sí.





La llegada de *Shogun: Total War*, con sus batallas multitudinarias, supuso un soplo de aire fresco para los juegos de estrategia. Ahora, The Creative Assembly se propone trasladar sus **épicas batallas** entre ninjas y samuráis **a un terreno mucho menos exótico: la Europa medieval**.

MEDIEVAL Total War

Por G. Pérez-Ayala



Las máquinas de asedio formarán parte indispensable de cualquier ejército con ansias de conquista.



La caballería se lanza a la carga hacia la brecha abierta.



El mapa político de la campaña será enorme e incluirá Turquía y Egipto.



No todas las unidades de caballería tienen por qué utilizar caballos.

DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	The Creative Assembly
EDITOR:	Proein
DISPONIBLE:	Septiembre

EN RESUMEN

Este nuevo proyecto de The Creative Assembly es mucho más ambicioso que *Shogun* y su ampliación juntas. No creas que se limita a sustituir el Japón feudal por la Europa Medieval. A juzgar por lo visto en la versión preliminar, están haciendo grandes progresos. ¿Una mezcla de *Europa Universalis* y *Stronghold*? Suena fenomenal.

Hacer una nueva edición de *Shogun: Total War* en la que se sustituyese a las unidades japonesas por otras europeas habría sido fácil. Y muy rentable, porque con muy poco esfuerzo les habría quedado un producto de lo más aparente. Sin embargo, Ian Roxburgh, responsable de marketing del juego, asegura que los tiros no van por ahí. "Los miembros del equipo de desarrollo son auténticos jugadores apasionados. Para ellos, *Medieval: Total War* es la culminación de todo lo que les gustaría encontrar en un videojuego".

Shogun no fue más que un campo de pruebas para verificar la viabilidad de un proyecto mucho más ambicioso y completo: doce facciones con ejércitos personalizados (que incluyen a los imperios bizantino, turco y español, entre otros), alrededor de cien tipos de unidades diferentes (desde caballeros teutones a guerreros beduinos), enfrentamientos de hasta diez mil soldados simultáneamente...

Nos mudamos

Está claro que el terreno de batalla va a ser mucho más colorido y variado que el del *Shogun* original, que tan solo contaba con una facción y alrededor de doce tipos de unidades. Las extensas praderas niponas van a ser sustituidas por desiertos, montañas, colinas y lagos. Además, habrá hasta cinco estilos arquitectónicos para los edificios. Y por supuesto, los castillos: inmensas fortalezas que se vendrán abajo, sección a sección, bajo los disparos de las catapultas, cañones y demás artefactos de destrucción. Súmale a todo esto una interfaz pulida, una banda sonora épica y apreciables mejoras en los gráficos y animaciones de las unidades, y el resultado



El detalle de las unidades y sus animaciones será muy superior al de *Shogun*.



No todas las unidades de caballería tienen por qué utilizar caballos.



Tener que combatir cuesta arriba supondrá una seria desventaja.

es un juego que dista mucho de ser una mera extensión de *Shogun*.

"Creo que los jugadores de *Shogun* se dividían en dos: los que preferían la parte de las batallas en tiempo real y los que, como yo, disfrutaban más con el modo campaña por turnos", explica Roxburgh. En The Creative Assembly debe haber muchos jugadores como él, porque el modo campaña que se está implantando en *Medieval: Total War* va a ser casi como un juego independiente. Aparecerán personajes históricos como William Wallace o Saladino y los generales de los ejércitos tendrán atributos que influirán en las provincias sometidas a su gobierno.

Habrá doce facciones jugables, cada una con sus unidades características

Un general muy religioso podrá mantener una provincia satisfecha fácilmente, mientras que el atributo de brutalidad determinará su eficacia para sofocar rebeliones. Los herederos al trono adquirirán vicios y virtudes según las decisiones políticas que tomes o la valentía que demuestres: si uno de ellos acostumbra a lanzarse arriesgadamente a la primera línea de combate, ganará reputación de formidable guerrero y las tropas bajo su mando recibirán una bonificación de moral. En cambio, si se queda en la retaguardia mientras sus soldados se dejan el pellejo, empezará a ser conocido como cobarde.

¿Resultados a la altura?

Otras opciones en el mapa político consisten en establecer alianzas, abrir rutas comerciales, sellar bodas de conveniencia, llamar a la cruzada, incitar rebeliones e incluso dedicarte a la piratería. Pero tranquilo, porque aunque ahora suene muy complicado, se va a implantar un sistema de ayudas emergentes para que sepas en todo momento cómo funciona cada unidad política y cada edificio.

Por último, queda destacar que aunque en el modo campaña habrá una opción de resolución automática de batallas para que los turnos fluyan con rapidez, los jugadores que quieran una experiencia total podrán pelear personalmente en todas las refriegas que estimen oportunas, igual que en *Shogun*. The Creative Assembly quiere ofrecer un juego flexible que se adapte a los gustos de cualquiera, ya sea el reposado estratega por turnos o el fogoso batallador en tiempo real.

"NUESTRO EQUIPO CONOCE BIEN LA HISTORIA MEDIEVAL"

Por algo Ian Roxburgh es el encargado de presentar en sociedad *Medieval: Total War*. Pocas veces hemos visto un jefe de marketing defender un proyecto con tan sincera ilusión y tantos argumentos de peso.

GAME LIVE: ¿Cómo surgió la idea de llevar el concepto de *Shogun* a Europa y las cruzadas?
IAN ROXBURGH: *Shogun* era un buen juego, pero mucha gente no se animó a probarlo porque no le atraía el tema japonés. La respuesta que recibimos apuntaba a que funcionaría mejor con una ambientación diferente.

GL: Cien tipos de unidades son muchísimas. ¿No estáis teniendo problemas para equilibrarlas?
I. R.: Bueno, varios miembros del equipo son grandes expertos en historia medieval, es un tema que les apasiona. Cosas como que las unidades de caballería estén en desventaja al luchar con unidades montadas en camello o que las unidades con armadura pesada se fatiguen más en los escenarios de desierto eran de cajón.

GL: ¿En qué punto del proceso de desarrollo estáis?
I.R.: Ya casi tenemos la beta. Falta implantar el sistema de puntuación en función a los objetivos cumplidos del modo campaña, pero por lo demás, el juego está casi terminado. Por supuesto, una vez tengamos la beta, habrá que testearla a fondo para buscar errores y hacer ajustes.



Con *Unreal Tournament 2003*, Digital Extremes quiere alcanzar la cumbre y superar el complejo de eterno segundón. **Aún es poco lo que se sabe de este juego, desarrollado en escrupuloso secreto, pero todo lo que va haciéndose público suena de lo más atractivo.**

Por S. Sánchez

UNREAL TOURNAMENT 2003

El nuevo *UT* va a ser un juego de acción especialmente centrado en los modos multijugador, así que no esperes un argumento original ni un guión sofisticado. El pretexto argumental no podría ser más simple: una especie alienígena se ha apoderado de la Tierra y ha puesto de moda un siniestro deporte en el que gladiadores humanos se enfrentan a vida o muerte en arenas de estética futurista. El objetivo del juego no será otro que ir superando sucesivos combates hasta llegar al momento supremo: enfrentarse al emperador alienígena.

Tal vez la principal cualidad de este título es que no se propone revolucionar el género, sino que aspira a algo más sencillo e incluso más interesante: llevar a la excelencia la fórmula que tan buenos resultados dio con *Unreal Tournament*. Epic Games ha desarrollado un nuevo motor que asegura un salto cualitativo a nivel gráfico. Las imágenes exhibidas hasta ahora son muy impactantes, aunque poco se sabe sobre las capacidades reales de la nueva herramienta gráfica. Sí ha trascendido que *UT 2003* será uno de los primeros juegos en soportar la tecnología Surround Gaming, que permite disfrutar de una vista panorámica uniendo tres monitores.

DATOS

GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Digital Extremes
EDITOR:	Infogrames
DISPONIBLE:	Julio



EN RESUMEN

El *Unreal Tournament 2003* tiene más peligro que cien gremlins bailando bajo la lluvia. Quizás incluso consiga un pequeño milagro: reconciliar a los "cerebrales" jugadores de *UT* con los fans de la velocidad estilo *Quake III*. Y seguro que hará inmensamente felices a los que aún creen en el juego en equipo.



Pues sí, son argumentos de peso. Nos rendimos.


La interfaz será sencilla y muy visible.


Cuando hagas zoom con un arma, sólo verás la parte central de la mirilla.


En la captura de bandera es tan importante el ataque como la protección del abanderado.

NO SÓLO PLOMO



Aunque el muro de silencio que cubre este juego ha hecho que apenas trascendiesen detalles hasta el momento, sí sabemos algo del arsenal que incluirá el flamante *UT 2003*.



SHIELD GUN

Una de las novedades y el arma básica del juego. Resulta ideal en el cuerpo a cuerpo y, además, tiene un uso secundario que hace que el escudo que te rodea pare los impactos.

TRANSLOCATOR

Pese a no ser nueva del todo, esta potente arma ha sufrido serios cambios. Permitirá lanzar un disco a distancia y teletransportarte al lugar donde haya caído. O bien teletransportar a los demás.





LINK GUN

Otra novedad que puede servir para contrarrestar la Shield Gun. Realiza disparos de energía leves pero rápidos. Si varios jugadores las usan de forma combinada, aumenta muchísimo la potencia.

Más potente

En cuanto a hardware de momento no conocemos los requisitos mínimos oficiales, pero a juzgar por los equipos que están usando los desarrolladores para probar el juego, parece que exigirá un procesador con 1 GHz, 256 MB de RAM y una GeForce 3 o equivalente.

Pero cuestiones técnicas al margen, la jugabilidad va ser la principal baza de este juego. En Digital Extremes saben perfectamente que gran parte del éxito de *Unreal Tournament* se debe a sus extraordinarios modos multijugador en equipo. Por eso, cuatro de los cinco tipos de partida múltiple incluidos en esta secuela serán para jugar en equipo con o sin bots. Entre ellos encontrarás los clásicos modos de Combate a muerte y Captura de la bandera junto con algunos nuevos, en concreto, el llamado Dominación 2.0 y el Bombing Run. El primero será una revisión del modo dominación que todos conocemos: se tratará de apoderarse de una serie de puntos clave del mapa y mantenerlos durante 10 segundos para sumar puntos. En cuanto al Bombing Run, se trata de una opción bastante prometedora. El objetivo será llevar una bomba a la base contraria. Los miembros del equipo podrán pasársela entre ellos como si de un partido de rugby se tratase.

Más rápido

Una novedad interesante es que el nuevo *UT* no tendrá el ritmo pausado que caracterizaba a su predecesor. Las acciones se acelerarán, con lo que el juego va a acercarse a los estándares de *Quake III*. Más que un intento de atraer a los incondicionales del clásico de id Software, esta medida parece responder a la voluntad de hacer un juego lo más completo posible y atractivo para todos: un *shooter* frenético que da prioridad al juego en equipo. ¿Un sueño hecho realidad?

También vale la pena destacar que los desarrolladores han intentado darle algo más de sustancia a la partida individual, que en la entrega anterior no era más que un simple modo de entrenamiento. En esta ocasión, los distintos niveles se jugarán en un orden determinado, ya que seguirán una estructura competitiva en la que los contendientes irán superando fases para acercarse al enfrentamiento final. Se tratará de elegir a los integrantes de tu equipo entre un surtido de seis razas y 35 personajes distintos, cada uno con habilidades específicas. El equipo en cuestión irá superando rondas y acumulando recompensas en metálico que servirán para que se equipen mejor y estén en condiciones de enfrentarse a rivales cada vez más duros. La otra novedad interesante es que van a desaparecer las armas que resultan eficaces independientemente de si las manejas bien o mal. El nuevo *UT* premiará a los jugadores hábiles y con una idea clara de lo que tienen entre manos.



Las partidas de Bombing Run serán como un partido de rugby, con líneas de defensa y ataque.

AGE OF WONDERS 2

Vivimos en una época de maravillas. El Valencia gana la Liga, el presidente de Estados Unidos hace juegos malabares con galletas y **salen más juegos de estrategia por turnos de los que podemos asimilar.** Sí, nadie duda que nos ha tocado vivir una época realmente extraña.

Por O. Garcia

Incluso a nosotros, que nos ganamos el pan con esto y que seguimos una estricta dieta de software y letra impresa, no deja de sorprendernos este esplendoroso resurgir de los juegos de estrategia por turnos. Tal vez fue *Civilization III* el que volvió a poner el género sobre la mesa, pero sea como sea, queda claro que tendremos turnos para rato.

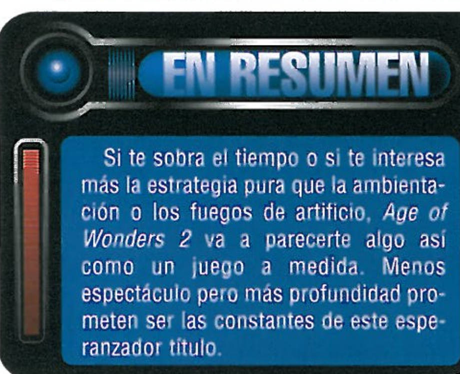
Buenos precedentes

En este caso, el juego de turno es *Age of Wonders 2*, que ya cosechó elogios y críticas a partes iguales en su anterior entrega. Por un lado, se alimentaba de una vieja estirpe en que los juegos de estrategia en universos fantásticos primaban la estrategia por encima del entorno. Pero, tal vez por ese motivo, sus gráficos estaban algo descuidados y la interfaz no era todo lo práctica que debía.

Éste es precisamente uno de los aspectos que intentará mejorar la secuela. Por otra parte, la campaña será mucho más rica en cuanto a argumento. Esta vez encarnarás a Merlin, un mago que aterriza sin quererlo en una tierra poblada de reyes brujo, Evermore. Para acabar con la amenaza que pende sobre Evermore, Merlin deberá dominar las seis esferas mágicas en las que está dividida la campaña. En este sentido, el juego se aparta del anterior título, ya que la acción se centrará en la magia y la hechicería, mientras que en la primera entrega conducías a un héroe de armas tomar. Para realzar este aspecto, podrás erigir torres mágicas que servirán para ampliar tu poder, así como investigar

DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Triumph Studios
EDITOR:	Proein
DISPONIBLE:	Junio




En tu paseo por Evermore, podrás trabar amistades y alianzas.


Age of Wonders 2 también incluye unidades aéreas como este zeppelin.


Si Merlin es el protagonista de la historia, es de cajón que la magia tenga un papel destacado.


Los efectos de los sortilegios se representan con un sistema de partículas.



Tus tropas de tierra necesitarán apoyo naval en ciertas ocasiones.


Al entrar en combate, la cámara se acercará al campo de batalla.


El nuevo motor gráfico de *Age of Wonders 2* ofrecerá gráficos 2D sobre un entorno 3D.

y descubrir nuevos sortilegios que te ayudarán en tus tareas expansionistas.

Si la magia será un instrumento esencial de tu estrategia, las ciudades conformarán la base indispensable sobre la que se articulará tu imperio. Serán las principales fuentes de dinero y de población del juego, algo imprescindible para crear y mantener a tus ejércitos. Allí podrás construir los edificios que van a servirte para progresar económica, mágica o militarmente. Por eso, dada la importancia de las urbes, "una parte muy significativa de la estrategia girará en torno a los asedios", según afirma Lennart Sas, de Triumph Studios.

Así pues, deberás construir edificios que te permitan desarrollar catapultas y otras unidades de sitio, ya que una ciudad debidamente fortificada puede ofrecer muchos problemas a los asaltantes poco precavidos. Sin ir más lejos, una fortificación puede disponer de murallas encantadas mágicamente junto con torres que lanzan proyectiles. Eso, sin contar con la guarnición parapetada en lo alto.

Las batallas también ofrecerán una ración táctica mayor de lo que es habitual en el género. Los arqueros, por ejemplo, deberán tener en cuenta no sólo aspectos tan básicos como la distancia, sino también la elevación del terreno, que puede ser el factor que incline la balanza de un combate entre dos tropas igualadas.

Asimismo, esparcidos por todo el mapa, encontrarás varios puntos de interés turístico, desde las típicas minas que proporcionan más recursos a criptas mágicas donde consigues sortilegios o lugares especiales que te ofrecen submisiones.

Las batallas ofrecerán una ración táctica mayor de lo que es habitual en el género

¿Papel mojado?

Fiel a la simplicidad de la serie, la microgestión de recursos se ha mantenido al mínimo. Básicamente, tendrás que preocuparte de que tus ingresos en metálico y maná compensen los gastos de mantenimiento de tus tropas. De esta forma, podrás lanzarte tan ricamente a conquistar las tierras que se extienden por doquier. Esto no significa, sin embargo, que todo vaya a limitarse a guerrear. La diplomacia jugará un papel destacado en *Age of Wonders 2*. A veces te será necesario alcanzar un pacto con tus rivales para garantizar tu supervivencia o supremacía. Eso sí, tampoco vayas a creer que tus aliados serán de usar y tirar; el programa hará un seguimiento de tus pactos y comprobará lo bien que te has portado con tus aliados. Lo cual implica que, si vas por ahí rompiendo alianzas como si de papel higiénico se tratara, muy posiblemente la máquina se lo pensará dos veces antes de volver a sellar un pacto contigo.

Otra de las novedades que va a aportar *Age of Wonders 2* es la posibilidad de cambiar de raza en cualquier momento. Al igual que capullos en flor o aliens en crisálida, tus ciudades tendrán la capacidad de metamorfosearse en cualquier tipo de raza que controles. Es decir, si posees un pueblecito elfo y otro humano, podrás hacer que cualquiera de ellos se pase a la otra raza. Esto te permitirá tener ejércitos más conjuntados y con una moral más alta.

El juego también añadirá dos razas nuevas al surtido fantástico del anterior título, que en la beta inglesa a la que hemos tenido acceso se denominan tigrans y draconians. Los primeros son una raza de felinos humanoides con un aire de lo más egipcio. Aunque no destacan excesivamente en magia, son veloces y esquivos como ellos solos. Los draconians, por su parte, son un cruce entre humanos y dragones. De este modo, sus unidades poseen varias habilidades típicas de los monstruos escamados, como el vuelo o el aliento de fuego.

Si a todo esto le sumas unos gráficos muy mejorados y una interfaz optimizada, ya tienes entre manos otro de esos juegos-vampiro. Sí, hombre, esos que te chupan horas y horas.

TODA LA MAGIA DE LAS



Might and Magic® IX

Una nueva aventura
en un entorno totalmente 3D

© 2001 The 3DO Company. Todos los derechos reservados. 3DO, Heroes, Might and Magic y sus respectivos logos, son marcas registradas y/o de servicio de the 3DO Company en US y otros



La nueva dimensión de juegos de estrategia

HEROES IV™ of MIGHT AND MAGIC®

Voces y textos en castellano

3DO™

www.Virgin.es





ANÁLISIS A LA CONTRA

MUNDIAL FIFA 2002

Parece que *FIFA*, el fraude la década, sigue teniendo partidarios, cosa que nunca entenderé. Veamos, ¿qué ofrece la última puesta al día? ¿Cambios en la jugabilidad? Permitid que lo dude, yo no noto ninguna diferencia importante desde hace tres o cuatro ediciones. Lo del juego aéreo es pura cosmética, casi no se nota. Llama mucho más la atención que sigue siendo posible marcar goles regateando en zigzag con el portero, de área a área. *FIFA* sólo tiene un pase cuando juegas con otro ser humano: la máquina es un rival pésimo que te clava cuatro o cinco jugadas espectaculares por partida pero es incapaz de defender con un mínimo de coherencia. Cualquiera que haya dedicado horas a jugar a *FIFA* sabe lo fácil que resulta descubrir sus puntos débiles y masacrarla sin piedad. Por mucho que mejoren los gráficos (que tampoco es para tanto) el problema de *FIFA* sigue siendo que el fútbol brilla por su ausencia, y eso no lo arregla ni la licencia del Mundial ni la del Torneo de las Alpujarras.

C. Rodríguez-Martos (e-mail)

Envíanos tu texto por carta indicando ANÁLISIS A LA CONTRA en el sobre a Game Live - C/ Mestre Nicolau 23, Entlo. - 08021 Barcelona o mediante e-mail a gamelive@ixoiberica.com indicando análisis a la contra en el asunto.

LA CUENTA ATRÁS

Habíamos oído hablar del triángulo de las Bermudas, pero hasta ahora nadie había escrito ni una palabra sobre el no menos espeluznante triángulo de Arbúcies. Sánchez Júnior hizo un nuevo intento de visitar el pueblo en que reside el compañero Masnou tras nuestro fracaso de hace unos meses. Y también él (criatura) se quedó tirado en la carretera a escasos kilómetros de su objetivo.

Así que media redacción se nos va a Los Angeles. Pues nada, con viento fresco. Y le decís a la Fuerza que os acompañe.

Faltan cuatro semanas:

Pues sí, la maldición de Arbúcies existe. Hemos demostrado que se puede llegar a Londres, a la India y hasta a Los Angeles (sigue leyendo) pero no hay forma humana de llegar a este remoto rincón de la Cataluña profunda, donde el nigromante Masnou ejerce su siniestro poder.

Faltan tres semanas:

Superamos el trauma sometiéndonos a intempestivas sesiones de *Jedi Knight 2*. Pocos juegos han creado tal división de opiniones. Sánchez, como de costumbre, se empeña en ser constructivo y optimista mientras otros (no diré nombres) entran a degüello contra lo último del todopoderoso tío Lucas.

Faltan dos semanas:

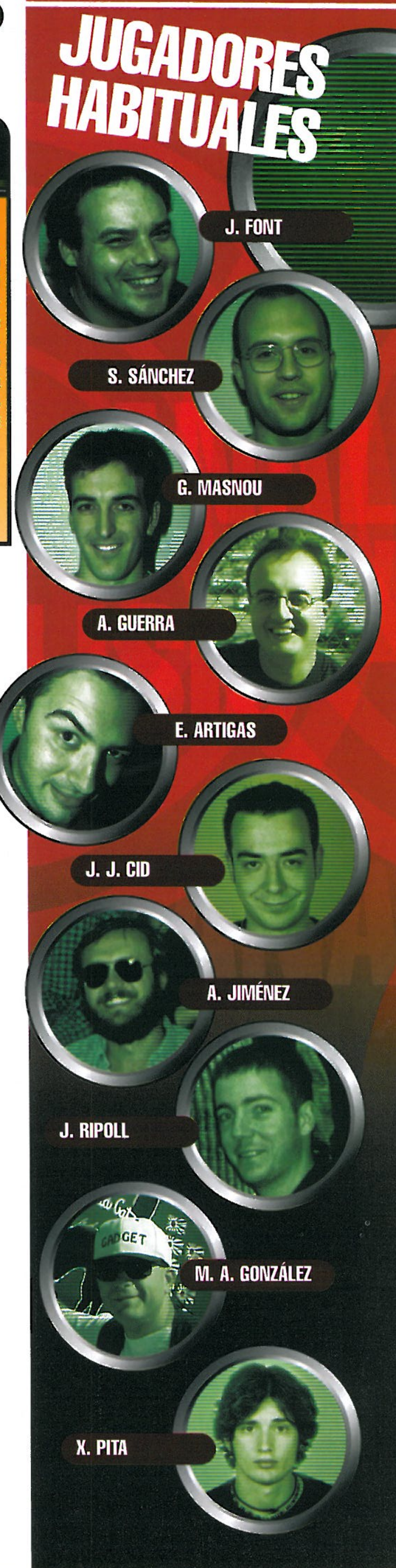
Desde que *Jedi Outcast* ha convertido a Sánchez (pequeño y valiente, como Son Goku) en todo un caballero Jedi, el chico no es el mismo. Aunque sigue sin descolgar el póster de Natalie Portman vestida de Amidala, se ha echado novia virtual en el servidor del ciberjuego de Coca Cola. Y parece feliz.

Falta una semana:

En cuanto se estrena *El ataque de los clones*, organizamos una excursión (previa compra de cantidades industriales de palomitas) al cine más céntrico, más grande y más fardón de la ciudad. La película resulta ser un bodrio morrocotudo (según unos), la repera (según otros) o una entretenida cursilada (según los más).

Hora cero:

Nava y Sánchez acaban de pasar la noche en la redacción, con los grilletes atados al teclado. En cuanto les damos la llave, se van para el aeropuerto sin tiempo de ducharse (que falta les hace) o despedirse de la familia. La E3 de Los Angeles les espera. Suerte, camaradas.



EL BUENO EL FEO Y EL MALO

Iba en serio lo de que tendríamos en cuenta vuestras candidaturas a bueno, feo y malo. Un gracioso que se apellida Izuel nos ha mandado la suya. Permite que te contestemos que a) buenos son nuestros análisis, b) malos, tus chistes sobre nosotros y c) feo, el autor de tus días. Hasta otra.



EL BUENO

Hace unos meses fuimos demasiado duros con Spider-Man, estupendo chaval, muy bueno en lo suyo, y que tampoco es que sea tan feo, lo que pasa es que no sabe vestirse. Va por ti, Spidey. Eres un buen tipo, y no tenemos nada contra los mutantes arácnidos con leotardos.



EL FEO

Pues sí, digan lo que digan, desmembrar a un enemigo a tiros está feo, por muy ruso o terrorista que sea. *Soldier of Fortune 2* es un juego lleno de feos detalles que horrorizarán a los jugadores de estómago delicado. Aunque ya sabes, allá cada uno con su conciencia.



EL MALO

En *SWINE*, los cerdos no son criaturas de oronda y porcina simpatía, sino alevosos fascistas que invaden por la cara el paraíso socialdemócrata de los conejos. Puedes castigar su maldad o unirte a ellos. Una vez más, tú eliges y la historia juzga.

NUESTRAS FICHAS

Una rápida ojeada a nuestras fichas técnicas te permitirá descubrir:

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 233; 32 MB de RAM
Recomendado: PIII 600; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas — No / Sí
Sin tarjeta 3D
Direct 3D
Open GL

Multijugador
Un mismo PC — LAN 16 — Internet 16

Idioma — Textos de pantalla — Voces

- Qué procesador y memoria debe tener tu equipo para que puedas jugar.
- Con qué procesador y memoria podrás disfrutarlo a la perfección.
- Si puedes o no jugar en caso de que no tengas una tarjeta gráfica 3D.
- Cuántos jugadores permite la opción multijugador en un mismo PC, en modo de pantalla partida o por turnos.
- En qué idioma están los textos de pantalla y las voces.
- Con qué API es compatible si utilizas aceleración gráfica.
- Si tiene o no restricciones de edad.
- Hasta cuántos jugadores pueden participar vía Internet.
- Hasta cuántos jugadores pueden participar en red local.



En *Game Live* haremos todo lo posible para que los árboles no nos impidan ver el bosque. Que quede claro que a) cuando un juego cumple, sin más, con los mínimos exigibles merece un cinco y b) que no todos los meses se editan "el mejor juego del mundo" o "el mejor en su género".

10 Perfecto
Todavía no ha llegado el juego que colme nuestras aspiraciones, pero ese día dejaremos la revista para jugar a él día y noche.

9 Obra maestra
No te lo puedes perder por nada del mundo. Pocas veces verás una nota así en nuestra sección de análisis. El consenso es unánime en la redacción.

8 Excelente
Como subir al cielo en un ascensor climatizado y con hilo musical. Para cualquier jugador que se precie.

7 Notable
Muy por encima de la media. No te hará perder la cabeza, pero sí es muy recomendable.

6 Bueno
Un producto digno en el que vale la pena invertir tus ahorros, especialmente si eres un fan del género. Destaca entre los de su especie.

5 Aceptable
O interesante sin más, si lo prefieres. Un juego mediano que puede hacerte pasar buenos ratos y puedes comprar sin la gabardina ni las gafas oscuras.

4 Mejorable
Puedes pasar perfectamente sin él. No es que jugar a esto sea perjudicial para tu salud, pero no tenerlo tampoco debería quitarte el sueño.

3 Prescindible
Recomendado sólo para mediados de agosto y otras épocas de pertinaz sequía en lo que a software se refiere. ¿Seguro que lo vas a comprar?

2 Pernicioso
Nueve de cada diez analistas consultados confirman que tu ordenador puede sufrir molestos efectos secundarios si instalas este subproducto.

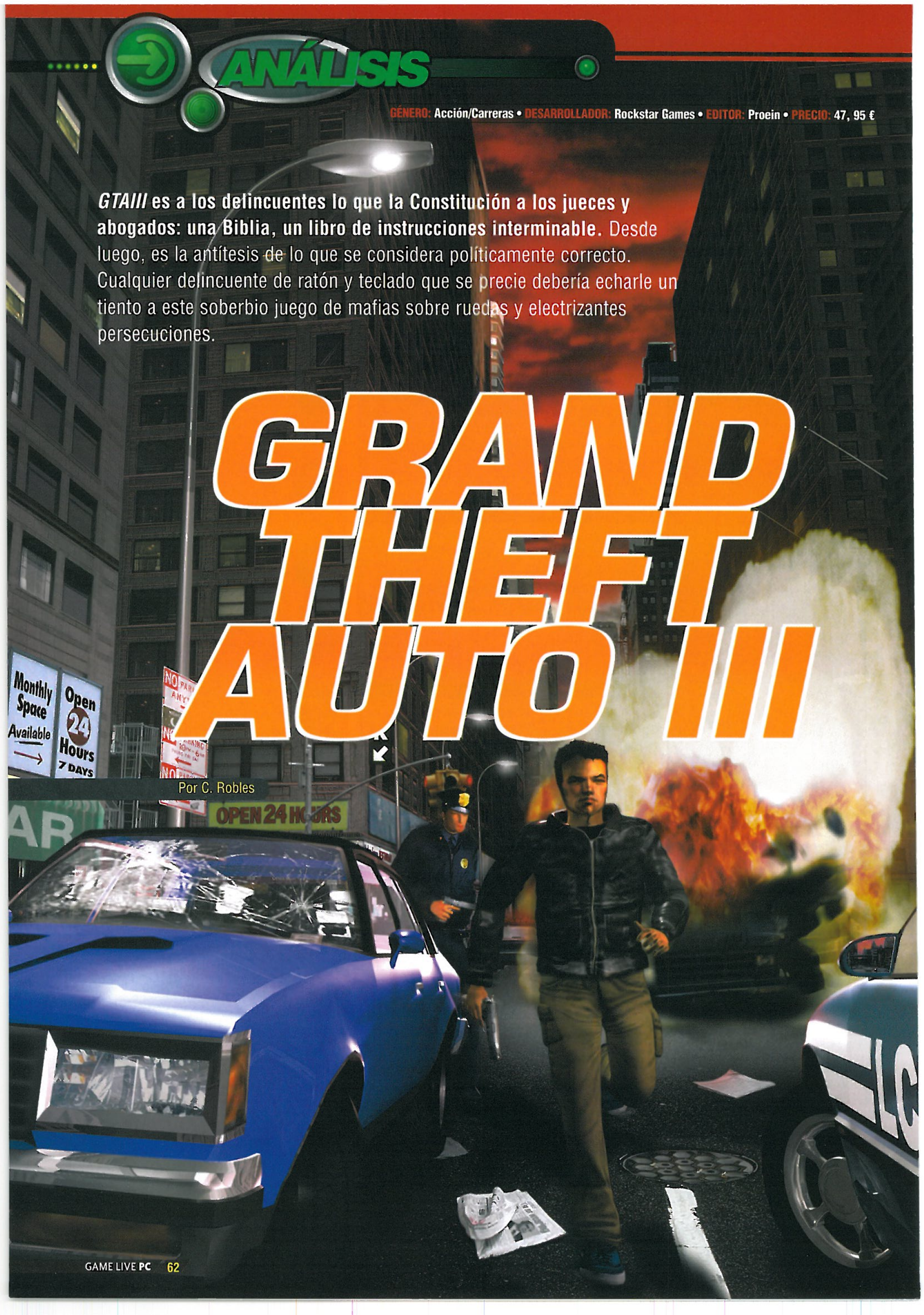
1 Deleznable
Comprarlo no está perseguido por el Código Penal de ningún país democrático, pero ya dijo Winston Churchill que hasta la democracia es mejorable.

GÉNERO: Acción/Carreras • DESARROLLADOR: Rockstar Games • EDITOR: Proein • PRECIO: 47, 95 €

***GTAIII* es a los delincuentes lo que la Constitución a los jueces y abogados: una Biblia, un libro de instrucciones interminable.** Desde luego, es la antítesis de lo que se considera políticamente correcto. Cualquier delincuente de ratón y teclado que se precie debería echarle un tiento a este soberbio juego de mafias sobre ruedas y electrizantes persecuciones.

GRAND THEFT AUTO III

Por C. Robles





Procedimiento estándar: acércate a un coche, abre la puerta, echa al conductor, monta y acelera.

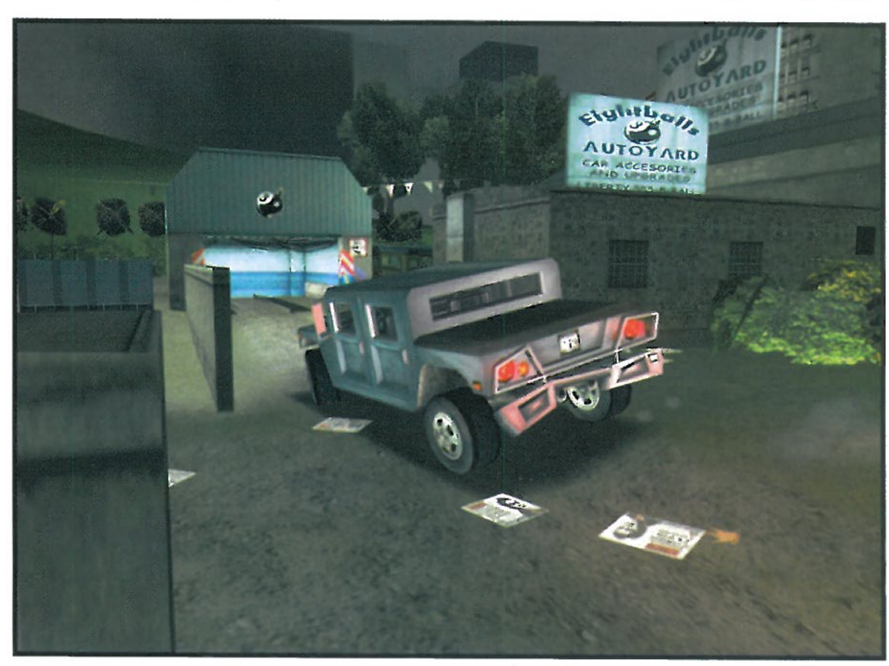
Para ahorrarnos tiempo, vamos a empezar contándote cuáles son las razones por las que no hemos concedido la nota máxima a *GTAIII*. Se sobreentenderá, por tanto, que todo lo demás en el juego es perfecto, tanto si lo mencionamos como si no. Ya, no es así como solemos hacer las cosas, pero Rockstar Games no nos ha dejado más remedio: *GTAIII* contiene mucho más de lo que podríamos embutir en cuatro humildes páginas. Y casi todas buenas. Por lo tanto, en vista de que todas sus virtudes no cabrían en cuatro páginas (ni en seis, ni en ocho, ni en...), nos ha parecido más adecuado empezar por sus defectos, si es que tiene alguno.

Son dos las razones principales por las que no hemos concedido a *GTAIII* un reluciente 10: que carece de modo multijugador y que necesitas un ordenador potentísimo y muy bien equipado para disfrutar de él como es debido. No es que se eche en falta un modo multijugador, pero no hubiera estado de más.

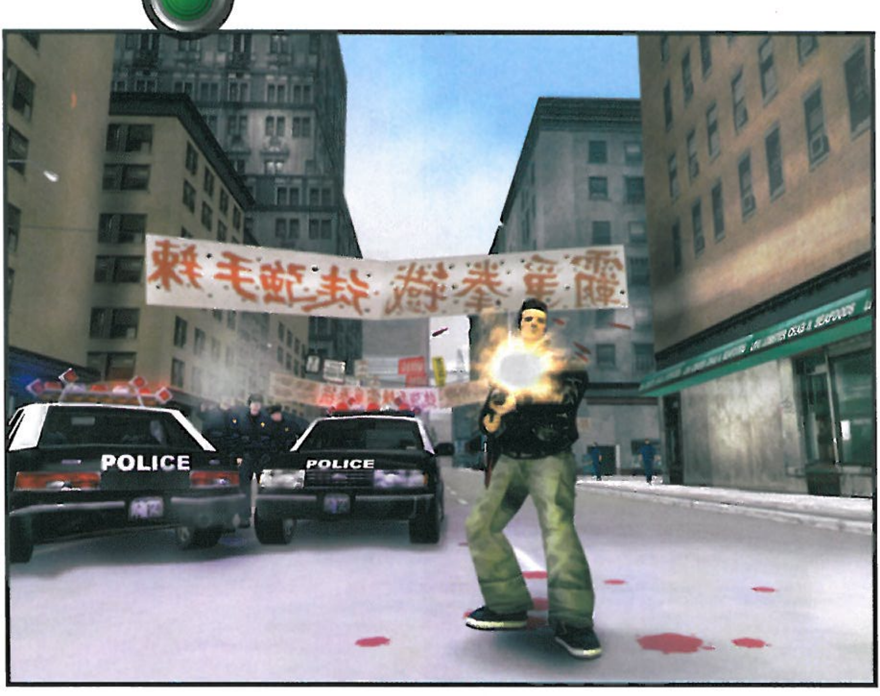
En cuanto a los requisitos "recomendados", te aconsejamos que los interpretes como requisitos "mínimos". Puede que en otros juegos te dé igual gozar o no de los 32 bits de color porque las texturas no son demasiado definidas, pero eso no sucede aquí. Con una aceleradora, un procesador y una tarjeta de sonido potentes, *GTAIII* es uno de los mejores juegos que verás en tu vida. Con un ordenador mediocre, en cambio, es un simple quiero y no puedo.

Difícilmente mejorable

Dicho esto, todo lo que queda por comentar es una lista de virtudes que definitivamente nos queda grande. Ni sabríamos describirlas de modo que entendieras su magnitud, ni tú serías capaz de creértelas sin verlas con tus propios ojos. La razón de esto se debe a que el juego que ya rozaba la perfección en consolas ha alcanzado la plenitud al ser convertido a PC. Y es que hay un elemento que a los desarrolladores que trabajan exclusivamente para compatibles se les escapa habitualmente: la compresión de texturas. Haber desarrollado el juego originalmente para PlayStation 2 ha servido a sus creadores para hallar la fórmula mágica: cómo representar áreas renderizadas



La variedad de vehículos es increíble, ¡y puedes conducirlos todos!



Si la pasma te rodea, no te salvará la dialéctica. Prueba con una Uzi, un M-16 o un lanzagranadas.



Apuntando a civiles inocentes con un rifle de francotirador desde una azotea... ¿no te da vergüenza?

más grandes, con más elementos y con texturas mucho más complejas, usando la misma potencia que un juego "normal".

El resultado no podría haber sido mejor: una ciudad viva, prácticamente real, en la que cada peatón o cada coche civil tiene una IA propia. Deja un coche atravesado en un cruce, por ejemplo, y verás la que se monta. Los coches retenidos empiezan a tocar la bocina, los más osados usan el carril contrario o la acera para pasar, los peatones curiosos se acercan para ver qué pasa y los matones de la zona se quedan vigilando con la pistola en la mano por si es una treta de alguna banda rival.

Dale un puñetazo a un ejecutivo trajeado, y saldrá corriendo. Dáselo a un jovenzuelo de pinta sospechosa y te responderá con un cabezazo en plena cara. Atiza a alguien hasta tenderlo en el suelo sangrando y vendrá una ambulancia a socorrerle. Dispara al aire y alguien te delatará a la policía, que enseguida viene a capturarte. Huye y te perseguirán. Escóndete y te rodearán. Dales esquinazo y verás coches patrulla rondando la zona en la que has desaparecido. Déjate ver para seguir huyendo y pedirán refuerzos. Corre hacia una zona a la que no puedan acceder los coches de la policía y mandarán un helicóptero. Cárgate al helicóptero con un lanzagranadas y el FBI se hará cargo de la situación. Elimina a los francotiradores del FBI con tu rifle de precisión y aparecerá el ejército. ¡Y todo por disparar al aire y no entregarte a las autoridades! ¡Mira la que has liado!

Simulación criminal

Así de lógico y rico en posibilidades es todo en *GTAIII*. Si robas un coche de lujo a un tipo adinerado, lo más probable es que huya despavorido, víctima del pánico. En





La ciudad tiene un nuevo ciudadano que dispara con la misma facilidad con la que conduce.

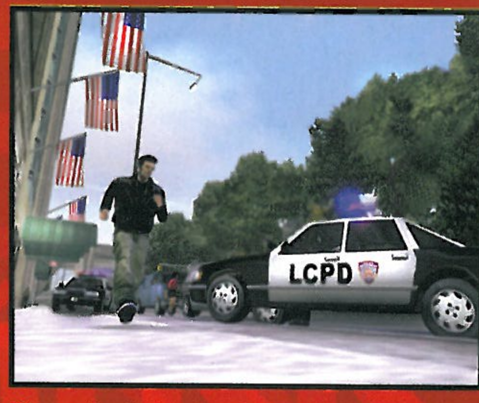
cambio, si a quien intentas robar el coche es a un taxista, más vale que pises el acelerador. Eso si no tienes la mala suerte de toparte con otro delincuente, porque a ti también pueden robarte un coche que tú acabas de robar. Incluso pueden darte una paliza para quitarte el dinero si te da por caminar por los suburbios sin un buen bate de béisbol en la mano.

Para pasear por esas zonas es más adecuado ir en coche. Si aparcas en una callejuela llena de prostitutas, en cuestión de segundos una de ellas acudirá a ofrecerte sus servicios. Puedes aceptarlos para ver cómo la amortiguación de tu vehículo habla por sí sola. Tu nivel de crédito bajará un poco, tu nivel de vida subirá y finalmente la prostituta saldrá del coche. El juego incluso permite recuperar tu inversión monetaria bajando del coche y dándole una paliza a la pobre mujer, pero eso ya depende de tu nivel de inmoralidad y de la corpulencia del chulo que vendrá a defenderla.

El juego, que ya rozaba la perfección en consolas, ha alcanzado la excelencia al ser convertido a PC

Si hasta aquí te hemos contado algunas curiosidades sobre cómo es un día normal en Liberty City, imagínate las misiones propiamente dichas. Empiezas como chico de los recados de un matón a quien ni siquiera te dejan ver en persona y acabas siendo un alto cargo en el mundo del hampa. Haces de conductor, chofer, transportista de mercancías peligrosas (coches robados, coches bomba, drogas, etc.), matón, guardaespaldas... ¿Que una banda enemiga está molestando a las chicas de tu jefe? Pues nada, usa el bate de béisbol para darle un pequeño recordatorio de quién manda en el barrio. ¿Los Yakuza están tomando cartas en asuntos que no les conciernen? En ese caso tendrás que cargarte a su jefe para que sus subordinados dejen en paz a los tuyos. ¿O es que la policía ya no tiene suficiente con lo que les pagas por hacer la vista gorda? ¡Pues ya va siendo hora de hacer una pequeña visita a la comisaría con unas cuantas granadas!

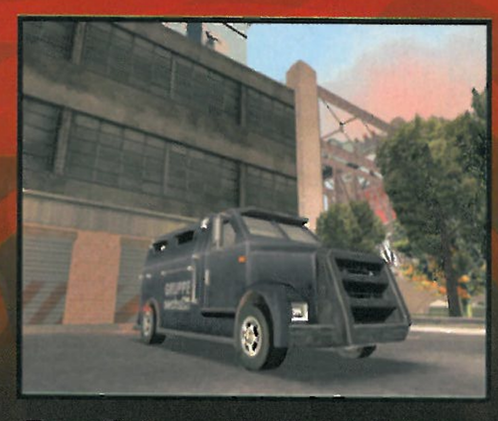
¿Cómo resumirte qué es *GTAIII* para que te hagas una idea? Dejémoslo en que se trata de un compendio interactivo de películas algo variopintas, a saber: *Brother*, *Lock'n Stock*, *Bullit*, *Pulp Fiction*, *60 Segundos*, *Snatch*, *Blues Brothers*, *Reservoir Dogs*, *Cómo conquistar Hollywood* y, muy especialmente, *Training Day*. ¿Mejor? ¿Te vas acercando? Tiene buena pinta, ¿no? Pues el juego es algo aún mejor.



Sí, puedes huir robando un coche patrulla en la puerta de la comisaría.



Ni siquiera una ambulancia puede llegar a todas partes. En muchas misiones, tendrás que ir a pie.



¡Un camión de seguridad blindado hasta los espejos! Ahora sí que vas a reírte de la bofia.



No hay señales que valgan para alguien que tiene las ideas así de claras.

¿LIBERTY YORK O NEW CITY?

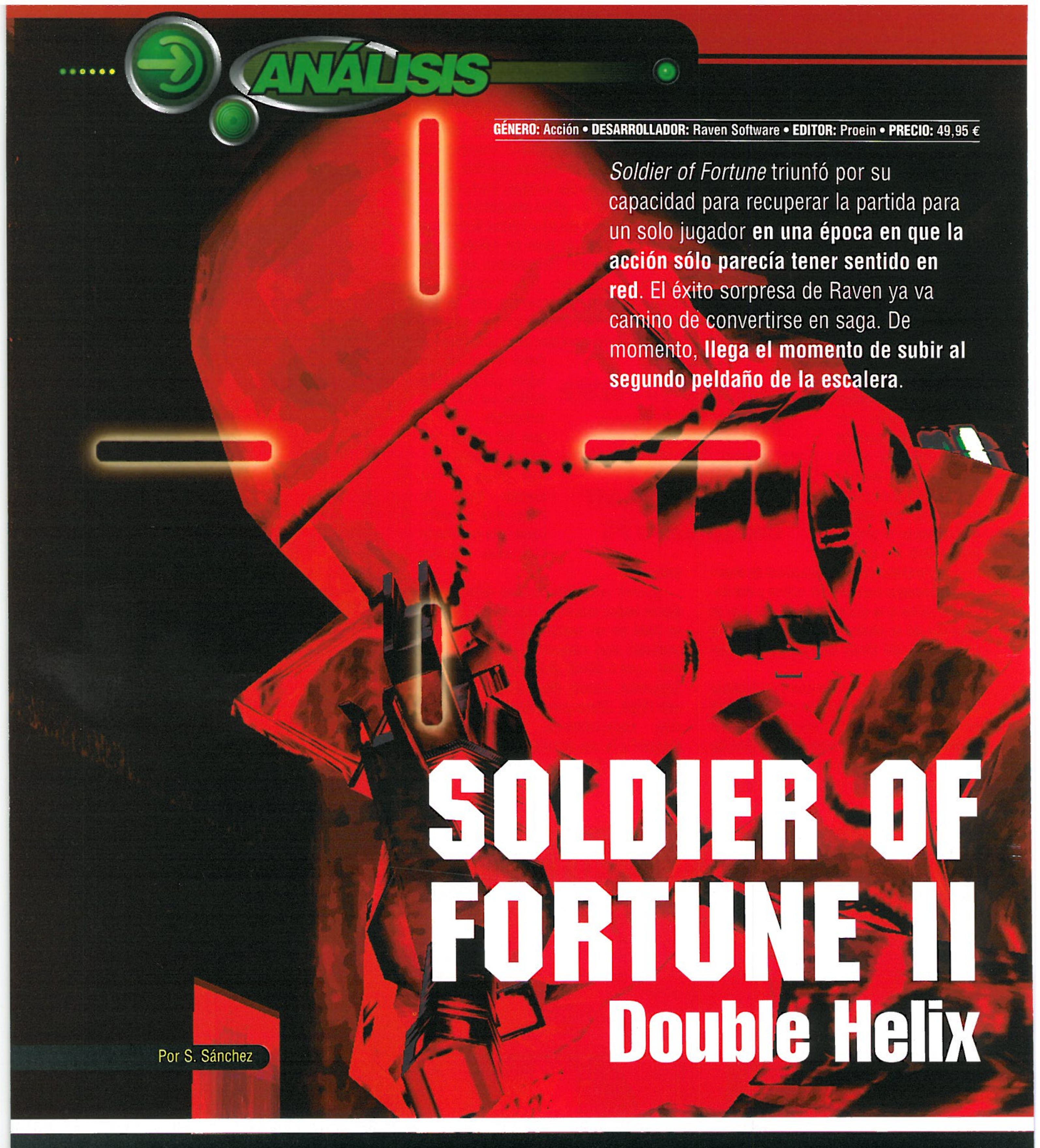
Si bien no existe Liberty City, la ciudad en la que se desarrolla el juego, el aspecto de sus barrios está inspirado en ciudades reales e incluso algunos edificios resultan fácilmente reconocibles. El Central Bussiness Center de Manhattan o el Bronx de Nueva York, la zona centro y los puentes de Chicago, las cuestas y barrios residenciales de Los Ángeles, San Francisco y Seattle, y así sucesivamente.



Liberty City desde la costa y al atardecer se parece mucho a Seattle, aunque el tren elevado recorriendo la ciudad es más típico de Chicago.



Estos edificios existen en la realidad. El de la izquierda está la Quinta Avenida de Nueva York; el de la derecha, en el centro de Boston.



GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Raven Software • EDITOR: Proein • PRECIO: 49,95 €

Soldier of Fortune triunfó por su capacidad para recuperar la partida para un solo jugador **en una época en que la acción sólo parecía tener sentido en red**. El éxito sorpresa de Raven ya va camino de convertirse en saga. De momento, **llega el momento de subir al segundo peldaño de la escalera**.

SOLDIER OF FORTUNE II
Double Helix

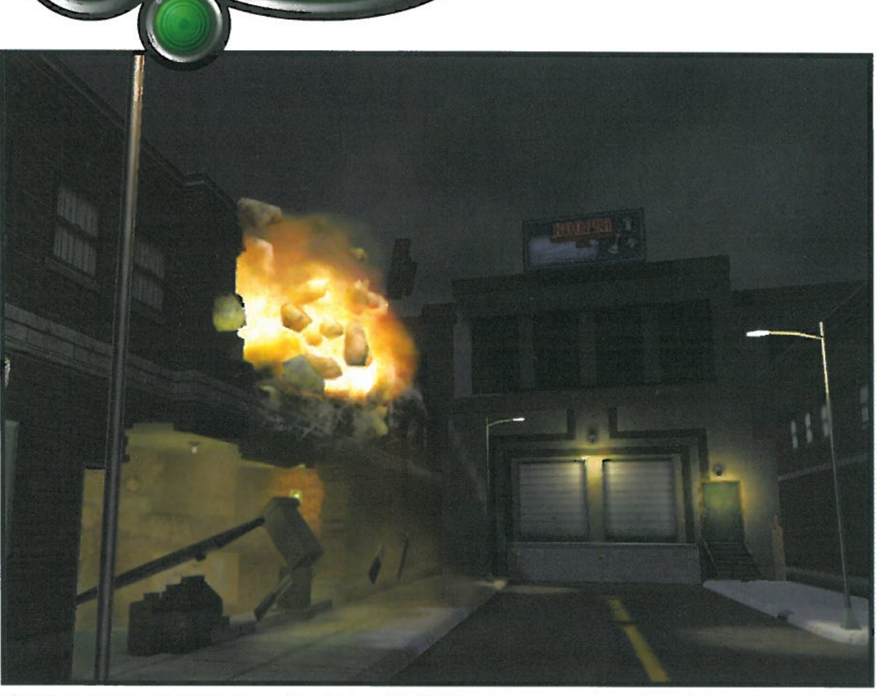
Por S. Sánchez

Meses atrás habíamos tenido la oportunidad de probar algún nivel de este *Soldier of Fortune II*, incluso disfrutado de algunas partidas en el modo multijugador. En todo momento daba la impresión de ser un título con enorme potencial, impresionantes cifras y una lista de nuevas tecnologías aplicadas que infundía respeto.

Tras probar a conciencia el producto final, el sentimiento de relativa decepción es inevitable. Aunque *Soldier of Fortune II* es un buen juego de acción y aporta al género soluciones tecnológicas que podríamos considerar pioneras, en él abundan los pequeños defectos que minan la jugabilidad.

La historia de fondo no está mal. Una vez más, asistimos a la frenética actividad antiterrorista de un comando de élite. Los enemigos disponen de armas bioquímicas, no tienen escrúpulos e incluso hay rusos de por medio. La diferencia es que esta vez nos ponemos en la piel de un especialista real, John Mullins, veterano de la guerra fría y asesor externo del equipo de desarrollo. Mullins ha puesto su imagen al servicio del juego, y eso le da algo más de verosimilitud y humanidad.

Con la presencia de Mullins, el juego ha ganado también en densidad argumental, ya que muchas misiones se inspiran en sus experiencias reales. Eso supone que algunos niveles del juego se basen en largas escenas cinemáticas en las que tu papel es el de mero observador que sólo interviene


Mullins tiene el dedo lo sufientemente ágil como para perpetrar estos desastres.


Simpático individuo. ¿Te sientes amenazado? Nosotros también.

en la parte final. En ellas disfrutas de brillantes diálogos y vas desentrañando los planes de la criminal corporación Prometeo. Por supuesto, la inclusión de estas fases no hará muy felices a los partidarios de la acción pura y dura.

Sopa de polígono

Las escenas de enlace han sido realizadas utilizando el motor del juego, lo que las convierte en una extraordinaria oportunidad de comprobar la calidad de los gráficos. El diseño de los personajes es tan detallado que incluso pueden apreciarse claras diferencias en la tonalidad de la piel. Sus animaciones incluyen una cuidada reproducción del movimiento de los ojos, con lo que, si te fijas (en las raras ocasiones en que la acción no se desarrolle a ritmo frenético), incluso tienes la sensación de que tus enemigos te están mirando.

El grado de dificultad y la IA convierten algunos niveles en un auténtico infierno

Sin embargo, el diseño de escenarios no está a la altura de los modelados y animaciones. Los exteriores resultan de una espectacularidad notable, pero los interiores piden a gritos un decorador. La falta de detalles es desconcertante: se ha apostado por colores planos y un tosco acabado de los objetos. Al menos tienes la opción de hacer saltar por los aires todo aquello que no te guste, algo que se agradece en un juego que destaca más por su alto nivel técnico que por el sentido de la estética exhibido por sus creadores.

En tus delirios de destrucción masiva puedes echar mano del amplio arsenal del mercenario Mullins, que irá ampliándose con adquisiciones de lujo a medida que avances en el juego. El arma estrella es el OICW, un rifle de asalto de última generación que ya habíamos visto en *Ghost Recon*. Sin embargo, es en este juego donde mejor está representado. Hasta se ha incluido un menú de modificación para mejorar sus prestaciones.

Todas las armas del juego están fielmente representadas, en gran parte gracias a la colaboración de Mullins. Tanto los sonidos, como los distintos retrocesos y el límite de munición son un fiel reflejo de la realidad. Eso implica que la tecla de recargar sea de uso continuo y obligado durante el juego, ya que quedarse sin munición es el



SOLDADOS DE FORTUNA

Ni siquiera el mejor mercenario del mundo puede permitirse el lujo de combatir el terrorismo en solitario. En su frenética aventura, Mullins cuenta con la ayuda de un puñado de buenos amigos.

JOHN MULLINS
El Mullins de ficción fue formado como soldado en Vietnam, donde ganó tres Corazones Púrpura. Ahora es un cotizado mercenario que realiza trabajitos para un grupo antiterrorista de las Naciones Unidas, La Tienda.

SAM GLADSTONE
Un librero que en su tiempo libre se dedica a ejercer de enlace entre La Tienda y hombres como Mullins. Al igual que en el primer *Soldier of Fortune* su presencia es más bien pasiva, aunque la información que aporta resulta vital en ocasiones.

MADELINE TAYLOR
Tras la muerte de Hawk, John Mullins necesitaba un nuevo compañero de confianza. Taylor no es una especialista en armas, así que no cuentes con ella para sacarte de apuros. Pero sí que será ella quien te dé informes detallados en muchas de las misiones.

pan nuestro de cada par de minutos. Necesitarás un mínimo de destreza y reflejos para cubrirte cada vez que tengas que cargar de nuevo. Lo que sí se ha automatizado es la recogida de munición y armas de los enemigos caídos, con lo que siempre tendrás destructivos juguetes en la recámara por si las cosas se ponen más feas de lo esperado.

Aun así, debes tener en cuenta que tan formidable arsenal no garantiza que el juego vaya a ser un paseo militar. Al contrario, el grado de dificultad y la IA de los enemigos hacen que se convierta más bien en un pequeño infierno, sobre todo en los primeros niveles. Incluso da la impresión de que a los desarrolladores se les ha ido un poco la mano, porque sorprende los difícil que es superar las misiones iniciales, muy poco aptas para jugadores primerizos. Más adelante, el juego presenta una clara falta de equilibrio: a fases relativamente sencillas siguen otras de dificultas superlativa, con lo que se hace recomendable no perder de vista nunca la tecla de guardar partida.

Genios o idiotas

Esta falta de equilibrio se debe en parte a las irregularidades en la Inteligencia Artificial, que hace que tus enemigos a veces parezcan auténticos genios y otras, pobres diablos sin cultura ni conocimiento.

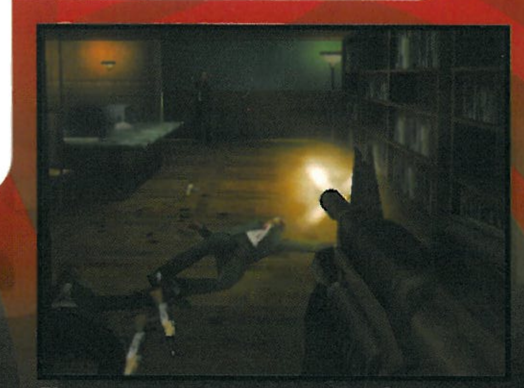
Como viene siendo habitual en los juegos de acción recientes, todos tus rivales reaccionan a estímulos acústicos y visuales, son capaces de interactuar con algunos objetos de los alrededores, se coordinan para atacarte a la vez desde distintas posiciones y no arriesgan más de lo necesario. Sin embargo, a veces les da la pájara y se distraen incomprensiblemente. Se ponen a mirar al suelo cuando estás a un par de metros de ellos, se dejan masacrar como gallinas. Y además, granada que tienen, granada que sueltan, sin tener en cuenta si es o no oportuno y cuáles pueden ser las consecuencias probables.

Un detalle que no puede pasarse por alto al hablar de *SOF2* es su sistema de renderizado Ghoul 2, que permite definir hasta 36 zonas de impacto distintas para cada cuerpo. Pese a la incorporación de esta macabra tecnología, lo cierto es que el nivel de gore del juego ha sufrido una reducción considerable. Los desmembramientos son mucho menos frecuentes, aunque, cuando se producen, resultan aún más espectaculares que en *SOF*. Ahora, si este despliegue de casquería ofende tu sensibilidad, siempre puedes regular e incluso desactivar las escenas de violencia explícita.



No sufras por él. Es un narco y seguro que se lo estaba buscando.

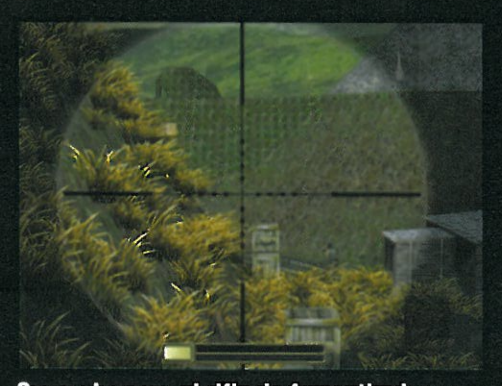
Mención especial merece el generador de misiones aleatorio, que alargará la vida de este juego y puede convertirse en un todo un referente. En concreto, va a dar una nueva dimensión a las partidas multijugador, al hacer que las condiciones cambien notablemente de una a otra. Este generador, que también puede utilizarse para jugar partidas en solitario, es de un funcionamiento muy sencillo: se elige el tipo de escenario, tamaño del mapa, hora del día, y nivel de vegetación. En un tiempo de carga razonable, el juego te presenta un mapa aleatorio en el que puedes realizar misiones de caza del enemigo, colocación de explosivos o escape. Aunque otros detalles están mucho menos pulidos que este, el generador sí es el broche de oro de un juego que prometía mucho pero se ha quedado un poco a medias.



El retroceso de las armas automáticas hace difícil dar en el blanco.



No olvides que todo lo que se mueve es susceptible de ser abatido. Claro que, en algunas misiones, no estarás sólo.



Como siempre, el rifle de francotirador se hace imprescindible en algunas misiones.

GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Paradox Entertainment • EDITOR: Ubi Soft • PRECIO: 42,04 €

Gracias a *Europa Universalis II* hemos comprendido hasta qué punto Luis XVI se ganaba el sueldo. No todo en su vida eran bailes, banquetes, pelucas y rapé; también tuvo que tomar continuas y muy complejas decisiones. **No es extraño que acabase perdiendo la cabeza.**

Por J. Font

EUROPA UNIVERSALIS II



La apuesta de *Europa Universalis II* consiste en cubrir cuatrocientos años de historia y convertirlos en gestión estratégica de alto nivel. Esta idea ya funcionaba a las mil maravillas en la primera entrega, un juego notable que no llegó a editarse en nuestro país tal vez porque sus espartanos gráficos hicieron pensar a más de uno que no tenía posibilidades comerciales. Pero aunque no destacase por su aspecto, que recordaba a juegos de tablero como el *Risk*, *Europa Universalis* era un juego brillante. Y lo mismo puede decirse de su secuela, que se desarrolla en tiempo real aunque puedes acelerar el curso de las acciones o recurrir a la pausa cuando necesites un margen para la reflexión.

Se trata de un juego profundo y difícil en el que cuesta conseguir los objetivos asignados pero en el que tienes muchas decisiones al alcance de tu teclado. De todas formas, las consecuencias exactas de tus decisiones son difíciles de prever y siempre te mueves en un estrecho margen entre el éxito y el desastre. Eso es lo que convierte *Europa Universalis II* en un estímulo continuo para tu capacidad de superación y tu materia gris.

Con pies de plomo

En el juego asumes el papel de máximo jerarca de una nación. Presides el gobierno y centralizas todas las decisiones, ya sean económicas, militares, diplomáticas o de cualquier otro tipo. Tu objetivo es estabilizar tu territorio y hacerlo lo más próspero posible, no embarcarte a tontas y a locas en una campaña expansionista.

El juego arranca en 1419 y llega hasta 1820. Durante este periodo tienes acceso a infinidad de acontecimientos, desde la conquista de América a los albores de la Revolución Industrial. Esta nueva entrega



Asegurar las zonas de paso resulta imprescindible.



Por fin llegó tu oportunidad de casarte con una bella princesita europea.

incluye hasta 180 naciones, ya que el mapa de juego se ha ampliado y abarca ahora el mundo entero. Así pues, una de tus principales tareas es precisamente ir retirando el velo de guerra para descubrir nuevas naciones con las que guerrear, comerciar o establecer relaciones diplomáticas.

Una vez descubierto el terreno, llega el momento de colonizarlo y sacarle rendimiento, un proceso tan costoso como divertido. Tienes que bregar con los aborígenes y, probablemente, destacar parte de tu ejército en la zona para mantenerlos a raya, así que antes de embarcarte en costosas aventuras en ultramar debes asegurar tus fronteras y la estabilidad económica.

La moneda de curso legal en el juego son los ducados, que se obtienen comerciando o recaudando impuestos. Aunque controlas la actividad económica, tus ingresos dependen de factores que tienen que ver con la lógica del mercado, como la forma en que sitúas tus puestos de venta, la demografía de tus ciudades o las relaciones comerciales que consigas establecer.

Muchos son los factores a tener en cuenta, ya que el juego no permite soluciones rápidas y poco creativas como ir aumentando los impuestos. Se trata de conservar un difícil equilibrio. Por ejemplo, necesitas un ejército y puedes conseguirlo reclutando a habitantes de las ciudades. Pero si lo haces, estarás convirtiendo a parte de tu población activa en una carga para tus finanzas, ya que el ejército combate pero no produce. Así que tal vez sea mejor contratar a mercenarios en momentos puntuales, cuando realmente necesites un ejército poderoso. Mientras, puedes ir tirando con un puñado de hombres que aseguren las tareas de defensa y represión de motines.

Poderoso caballero

Cada región cuenta con un recurso específico que, una vez manufacturado, puede consumirse o exportarse. En la fase inicial, debes dar prioridad a la obtención del recurso y la actividad industrial, ya que crear un tejido productivo es difícilmente compatible con embarcarse en guerras de conquista. Así que conviene recurrir a las artes diplomáticas para asegurar una paz más o menos estable. Además, los pactos que selles en esta primera fase servirán más adelante (cuando pases al ataque) para mantener las denominadas líneas de suministro con las que se abastece tu ejército cuando está lejos de casa.

El juego de alianzas es uno de los principales encantos de *EUII*. De la política exterior depende tu éxito, ya que giros inesperados pueden hacer que te enemistes con varias naciones a la vez o que sufras un ataque en tu retaguardia o tu línea de suministros mientras te dedicas a apoderarte con tu ejército de tierras lejanas.

Sobre esta faceta tienes un amplio grado de control. Puedes hacer gestos de paz, como enviar regalos, propuestas o incluso proposiciones de matrimonio, pero también puedes recurrir a la provocación, el exabrupto o la ruptura de relaciones. Lo esencial es que comprendas que en este juego no puede sobrevivirse solo, que todos los países tienden a interconectarse y que aliarte a uno suele equivaler a enemistarte con otro. Pocos juegos ofrecen tantas y tan completas opciones diplomáticas, toda una invitación a que te conviertas en el Josep Piqué de la era renacentista.

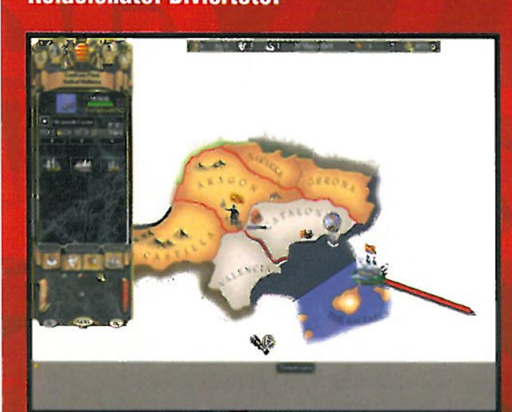
Este juego hará las delicias de los estrategas empedernidos, pero frustrará al jugador medio

¿Dificultad variable?

EUII tiene sus inconvenientes. Por ejemplo, no ofrece el tipo de control absoluto que caracteriza a juegos como *Civilization*, con lo que te ves forzado a agudizar el ingenio si de verdad quieres influir en el desarrollo del juego. Eso hará las delicias de los estrategas empedernidos, pero es probable que moleste al jugador medio. Su interfaz resulta discutible, ya que se basa en la continua aparición de ventanas informativas que muchas veces tienen una relevancia nula. Puedes acelerar el



La autarquía es un suicidio. Comercia. Relaciónate. Diviértete.



La exploración del mundo es una de las tareas más atractivas del juego.



La gestión de tu imperio va a asegurarte muchos quebraderos de cabeza.



La explotación selectiva de recursos garantiza futuras reservas de vil metal.

ritmo de juego, pero eso haría que probablemente alguna de las que sí importan te pasase por alto.

La estructura del juego tampoco es del todo convincente. Consta de ocho escenarios ambientados en diferentes épocas y en cada uno de ellos debes escoger alguna de las civilizaciones que intervienen. Aunque pueden modificarse algunos parámetros, la dificultad de las partidas suele ser muy elevada: se te asignan objetivos lejanos y pasan muchas horas hasta que consigues hacer progresos significativos.

Conviene recurrir a las artes diplomáticas para asegurar una paz más o menos estable

Tal vez con una fórmula menos rígida, el juego resultaría atractivo para el común de los jugadores, pero la necesidad de planificar al detalle cualquier paso en cualquier dirección hace que *Europa Universalis II* sea más una golosina para el núcleo duro de los adictos a la estrategia que un producto de consumo masivo. Si eres de los primeros, encontrarás muchos alicientes para dejar de lado Triunfomanía y sumergirte en la reconstrucción del mundo o la unificación de Europa con un par de siglos de adelanto.



Descubrir las zonas interiores de los continentes lleva algo de tiempo.

LAS CLAVES

En *EUII* debes tener las cosas claras antes de emprender cualquier acción. Sólo el cálculo y la planificación pueden llevarte a buen puerto.



BATALLAS

Se deciden básicamente por el número de efectivos de los contendientes, aunque influyen también el grado de avance tecnológico y el prestigio de los generales. En cualquier caso, la guerra es un recurso caro en este juego, un lujo que no siempre puedes permitirte.



RECURSOS

Cada región del mapa produce uno diferente, lo cual determina el tipo de industria que puedes crear allí. Hay cinco tipos de factorías diferentes y hasta 19 productos con los que comerciar para conseguir ingresos. El otro recurso es el oro, que se convierte directamente en dinero.



COLONIAS

Los territorios se conquistan para colonizarlos y explotar sus recursos. Es un proceso caro, pero a la larga asegura pingües beneficios. Es muy importante asegurar las rutas comerciales a larga distancia. Si no lo haces, tu proceso expansionista te llevará a la ruina.



TECNOLOGÍA

El árbol tecnológico se desarrolla al ritmo de la historia, aunque puedes acelerarlo con una buena inversión. Hay tres tipos de tecnologías básicas: comerciales, militares y de infraestructuras. Invertir en una de estas ramas supone dejar algo descuidadas las otras dos.



Cuatro tiros no bastan para colonizar América, pero ayudan.

PC-CD ROM

XPLOSIV

¡JUEGOS BOMBA A PRECIOS INOFENSIVOS!

NOVEDADES 2002

5,95 €

Virtua Fighter 2

Bust-A-Move 3 DX

Enemy Engaged
RAH-66 Comanche versus KA-52 Hokum

SEGA Touring Car Championship

Last Bronx

DINAMITA

Planeta DeAgostini · interactive · Empire Interactive · SEGA

Planeta DeAgostini c/ Aribau 185-187 08021 Barcelona Teléfono de Atención al Cliente 902 490 346



GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Gray Matter • EDITOR: Proein • PRECIO: 48,95 €

SPIDER-MAN The Movie

Vale, eres un **adicto a las aventuras del arácnido fantoche.** Llevas semanas sin dormir apenas. Un terrible dilema te aflige: ¿te compras el póster y la camiseta de la película o apuestas por el juego oficial? La respuesta, hermano, está en el viento. O en este análisis de **la mejor pieza de software araña** editada hasta la fecha.

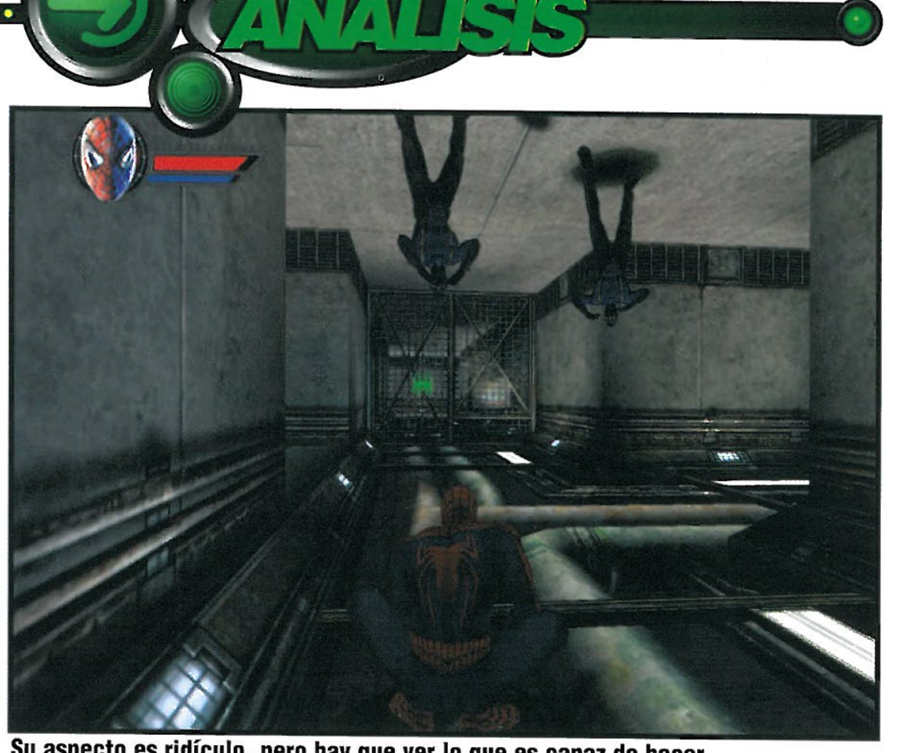
Por G. Masnou

Las conversiones a PC de éxitos de la gran pantalla suelen llegar envueltas en un inconfundible aroma a oportunismo y propaganda barata. Las "creaciones" de este tipo suelen integrar la segunda división del software lúdico, pasto de jugadores casuales que se dejan cegar por licencias porque no saben muy bien lo que compran. Salvo excepciones tan honrosas como *Indiana Jones y la Última Cruzada*, *Blade Runner* o *Blair Witch Vol.1: Rustin Parr*, muy pocos han sido los juegos de este tipo que realmente han intentado aportar algo que valga la pena.

Spider-Man: The Movie es el enésimo intento de adaptar una película de forma digna, dejando atrás toda una tradición de fiascos y fraudes más o menos encubiertos. De entrada, parece un producto modesto, un multiplataformas programado en tiempo casi irrisorio y que recurre a la algo trasnochada mecánica de los juegos de lucha para recreativas. Por suerte, Gray Matter ha sabido ir bastante más allá de la fórmula, añadiéndole, por ejemplo, un buen guión que no se ciñe fotograma a fotograma al de la película de Sam Raimi. Los primeros minutos de *Spider-Man* relatan cómo adquiere sus poderes, sus primeros pinitos como superhéroe en la adolescencia y su transformación final en el personaje que todos conocemos.

Un control laborioso

Tras este prólogo más o menos narrativo se esconde un concienzudo tutorial que permite al jugador familiarizarse con las habilidades de Spider-Man, que no son pocas. Además de los movimientos básicos para el desplazamiento, hay que aprender al dedillo el uso de la tela de araña y las habilidades en el combate. La primera resulta fundamental para alcanzar lugares inaccesibles, inmovilizar a los enemigos o desplazarse con mayor soltura entre los rascacielos de Nueva York y por su interior. Las telas se agotan con facilidad y para recargarlas debes hacerte con alguno de los ítems con forma de araña azul que hay repartidos por los escenarios. Poco difiere este aspecto con el del anterior *Spider-Man*, desarrollado por Neversoft y publicado a finales del 2001. Por suerte, el sistema de combates es harina de otro costal.


Su aspecto es ridículo, pero hay que ver lo que es capaz de hacer.

Más cercano a los luchadores de *Virtua Fighter* que a *Shadowman,* el hombre arácnido brinda literalmente centenares de golpes y movimientos especiales, con lo que el uso de un buen gamepad resulta prácticamente ineludible. El repertorio inicial de combos a realizar con brazos y piernas ya es muy amplio de inicio, pero irá creciendo a medida que avances en el juego. Las peleas se desarrollan a un ritmo frenético y por lo general te enfrentan a múltiples enemigos a la vez. Todo vale, desde coger un automóvil y utilizarlo como objeto arrojadizo hasta encaramarse encima de un enemigo y dirigirle contra una pared. Cualquier treta es buena cuando lo que está en juego es tu diversión y el imperio de la ley y el orden.

Episodio arácnido

La acción se divide en una serie de capítulos breves, variados y muy bien ambientados. *Spider-Man* puede presumir de ofrecer dos tipos de juego en uno y no perder ni un ápice de interés. Las fases exteriores se centran en la habilidad con la tela de araña y el radar mientras que los combates quedan en un discreto segundo plano. Por su parte,

Spider-Man puede presumir de ofrecer dos tipos de juego en uno y no perder ni un ápice de interés


Spidey resiste a duras penas la explosión de un barril de combustible.

los interiores sacan a relucir lo mejor del juego: incursiones en territorio enemigo a lo *Metal Gear Solid* y espectaculares peleas al más puro estilo *Matrix.* Un polvorín de ideas que, a lo largo de sus 22 niveles, deja en la retina momentos tan memorables como la huida contrarreloj de un edificio en llamas o la frenética persecución de Buitre entre los edificios de Nueva York.

El sistema de cámaras es uno de los aspectos que no se han pulido lo suficiente. Se agradece la inclusión de un modo que permite apuntar de forma automática para que no pierdas de vista tus objetivos, pero es un error que nuestro personaje no encare también de forma automática el objetivo seleccionado por la cámara. De todas formas, no todo está perdido, ya que este estropicio puede solucionarse en gran medida sustituyendo la cámara activa (la que viene seleccionada por defecto) por una fija en la sección de opciones.

El aspecto gráfico de *Spider-Man* resulta impresionante en muchas ocasiones y






La guarida del Buitre está llena de sorpresas desagradables.

UN CÚMULO DE SORPRESAS

Spider-Man: The Movie incluye un completo festín de elementos en la opción "Specials" que añaden interés o prolongan la vida del juego más allá de sus efímeros 22 niveles.

TRUCOS



Gracias a un arsenal de pequeñas trampas, puedes jugar como un oficial de policía, obtener reservas inagotables de tela de araña o acceder a cualquier nivel del juego.

NIVELES



¿Quieres repasar aquel nivel en el que tan bien te lo pasaste? ¿Te has dejado atrás algún ítem importante? Esta sección permite volver a cualquier nivel que hayas completado.

SECRETOS



A medida que completas los niveles vas acumulando puntos para acceder a algunas características especiales. Hay minijuegos, nuevas habilidades y un montón de sorpresas.

ARTE



Todos los entresijos relacionados con la preparación de las excelentes escenas renderizadas del juego quedan desvelados aquí. También hay decenas de bocetos y story boards dibujados a mano.

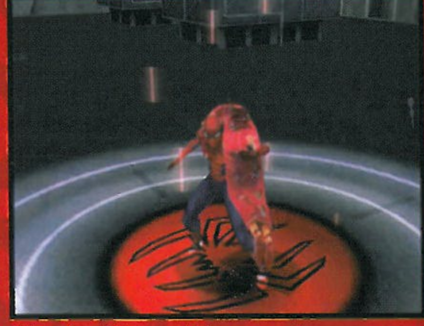
La tela de araña también sirve para reparar elementos del entorno.

decepcionante en tantas otras. Hay cientos de detalles que enriquecen la ambientación y que harán las delicias de los más acérrimos fans del cómic de Stan Lee. Destaca especialmente la ejemplar recreación de Nueva York, con enormes edificios que se extienden hasta donde alcanza la vista y centenares de coches que circulan varios metros más abajo. Por otro lado, la evidente desidia que se aprecia en el acabado de las sombras de los personajes, la pobreza de algunas texturas y los semidesiertos decorados interiores restan espectacularidad a un conjunto visual aceptable.

Macedonia multiplataforma

Diseñar un juego para varias plataformas a la vez obliga a los estudios de desarrollo a adaptar su producto a las peculiaridades de sistemas muy distintos entre sí. A veces este difícil equilibrio perjudica más al PC que las consolas y a veces ocurre al revés, pero lo que es una constante indiscutible es la incapacidad de estos juegos para explotar cien por cien el potencial de ninguno de ellos. *Spider-Man: The Movie* bate todos los récords: ha sido adaptado a PC y a cuatro consolas de última generación. Como consecuencia, no faltan detalles por pulir, como la imposibilidad de grabar la partida en mitad de un nivel, la necesidad de recurrir a un gamepad o la ausencia de opciones multijugador.

Spider-Man: The Movie se salta a la torera los más elementales cánones sobre lo que suele considerarse un buen juego de PC. Y aun así funciona, ya que ninguno de sus graves inconvenientes impide que sea un título divertido. Es tan adictivo que despertará en ti la compulsión irresistible de ponerte una y otra vez los leotardos rojos y azules.



El arácnido ser debe rescatar a su amada de las fauces del Duende Verde.



Codo a codo con Escorpión contra las perversas arañas del Duende.



El villano Shocker utiliza la electricidad como terrible arma arrojadiza.



Nueva York ha sido recreado con todo lujo de detalles.

GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Strategy First • EDITOR: Friendware • PRECIO: 42,00 €

El señor Einstein lo dijo bien clarito: "Haz las cosas lo más sencillas posible, pero no más sencillas de lo necesario". Y éste es el cuento que se han aplicado los chicos de Strategy First: unir **buenos elementos con pocas complicaciones** para parir un juego que **acaba enganchando más que las Pringles**. Gran sabio el tal Einstein.

Por O. García

DISCIPLES II Dark Prophecy





La cosa está reñida. Cuatro razas se disputan la supremacía en las Tierras Sagradas, una región donde los conflictos proliferan más que los conejos. El orgulloso imperio de los humanos busca al heredero extraviado de la corona. Los enanos de los Clanes de las Montañas intentan reunificar todas las tribus para garantizar su supervivencia. Las Legiones de los Condenados, compuestas por diablos y diablillos, quieren vengarse de humanos y enanos en cuanto salgan de la prisión mágica en la que están encerrados. Y los necrófilos de Las Hordas de los Muertos Vivientes pretenden reanimar a un amante perdido.

Sin embargo, lo más destacable de estas cuatro historias que conforman las cuatro campañas de *Disciples II* no es su originalidad, sino la forma en que se entremezclan entre sí creando un todo argumental coherente. Ello no obliga a jugarlas en un orden determinado. Lo que ocurre es que, al probar cada una de ellas, estarás sumando una nueva pieza al puzzle de la historia de esta región devastada.

Estas cuatro campañas son el motor del juego. Y lo cierto es que, como motor, aseguran cuerda para rato. Cada una se divide en siete misiones, a cual más larga, por lo que son necesarias muchas horas para completar el juego. Asimismo, en más de una ocasión debes recurrir al práctico sistema de guardado automático para recuperar una partida anterior y evitar un movimiento fatídico o una derrota humillante. Por si te sobrara tiempo, aún tienes los 21 escenarios individuales, el editor de campañas y las opciones multijugador, si bien los títulos de estrategia por turnos no son precisamente los más recomendables para jugar a través de la Red, donde una partida aparentemente sencillita puede llegar a eternizarse.

Acumula y vencerás

Disciples II se alimenta de los principios básicos de la estrategia, consistentes en administrar sabiamente tus tropas y dirigir tus esfuerzos en la dirección adecuada. Por ello, la gestión de recursos se

LA MIRADA DEL ARTISTA

Si en algo destaca *Disciples II* es en la sorprendente calidad de su arte gráfico, algo que debemos al prestigioso diseñador Patrick Lambert. No es la primera vez que el Sr. Lambert se deja caer por el mundo del PC. Anteriormente ya aportó su toque oscuro al título *Vampire: The Masquerade*, demostrando que es posible hacer lo que otros ni se plantean más por falta de talento que de medios. Asimismo, también ha realizado las ilustraciones para varios de los libros que el juego de rol de *Vampiro* ha sacado al mercado.



Si queremos seguir adelante, deberemos sanar lo antes posible a nuestras unidades.

reduce a la mínima expresión: sólo debes preocuparte de adquirir las típicas minas de oro y fuentes de maná que, junto con las ciudades, te proporcionan dinero y puntos mágicos cada día. Acumula pasta y crea tropas y edificios. Acumula maná y descubre y lanza sortilegios. Así de fácil.

También puedes aprovechar las posibilidades diplomáticas, que te permiten sellar alianzas con las demás razas y así garantizar unos momentos de respiro en determinadas zonas. Con todo, la IA tiende a romper estos pactos con una facilidad pasmosa, algo que el parche 1.2 que se incluye resuelve hasta cierto punto.

Hay que ser "señor"

Aparte de la raza, también el Señor inicial que elijas determina la estrategia global. De entre los tres posibles, el Maestro de Cofradía es el que aporta más jugo táctico, ya que otorga a los ladrones de tu raza unas cualidades que los convierten en provechosos instrumentos para sembrar la confusión y el caos entre las tropas enemigas. El Mago y el Guerrero, en cambio, son más directos en sus intenciones. El primero crea facilidades para la investigación y ejecución de hechizos y el segundo propicia la regeneración de las tropas.

Una vez elegido el Señor del reino, tu tarea consiste en desarrollar tus ejércitos. Y no sólo los héroes que los comandan, sino todas las unidades implicadas, ya que la adquisición de experiencia es indispensable en *Disciples II*. Para que tus unidades evolucionen, deben participar en combates que les proporcionen puntos de experiencia con los que subir de nivel.

De hecho, todos los edificios que construyas en la capital del reino (a excepción de tres que son comunes a todas las razas) van encaminados en esta dirección. Es decir, en determinar cómo progresarán tus unidades cuando asciendan de nivel. Los sanadores del Imperio, por ejemplo, pueden orientarse hacia la

EMPIEZA CON BUEN PIE

Aunque cada una de las razas de *Disciples II* tiene sus particularidades, la estrategia global que deberás seguir no varía mucho de unas a otras. Aquí te proponemos unos sencillos consejos para que no te atranques a las primeras de cambio.

UNA TROPA COMPENSADA



Tu grupo debe ser equilibrado. Lo más recomendable es tener dos unidades de combate cuerpo a cuerpo al frente, una de ataque a distancia (con magia o flechas) y otra de apoyo en la retaguardia. Intenta aprovechar al máximo las características específicas de cada raza.

CON UNO BASTA



Ten presente que los puntos de experiencia únicamente se consiguen combatiendo, de forma que si creas varios ejércitos y cada uno guerrea por su lado no conseguirás fortalecer tu ejército. Además, te interesa potenciar a un solo héroe para irlo pasando de misión en misión.

DESARROLLO MÁGICO

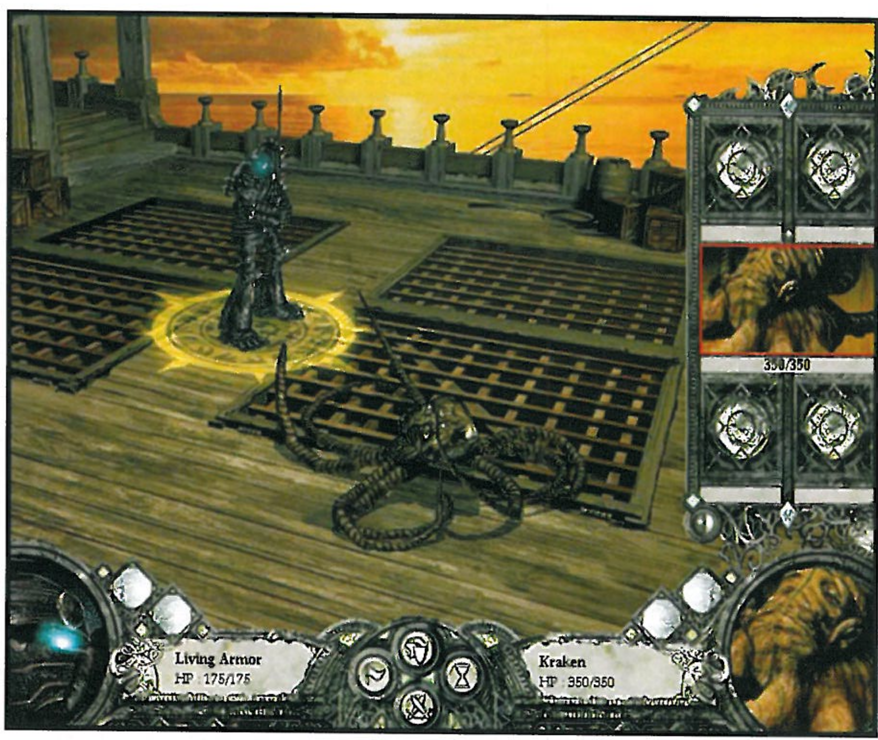


No te empecines en investigar hechizos como un poseso hasta tenerlos todos. Céntrate en los de daño directo y cosecha algunos de protección. También son útiles aquellos que aumentan la velocidad de ataque de tus tropas: el que golpea primero golpea dos veces.

DIVIDE Y VENCERÁS



En los escenarios grandes, llegará un momento en el que podrás asignar algunas de tus unidades a un segundo ejército. La tropa más potente debe quedarse con tu héroe preferido hasta el final, pero este segundo ejército te servirá para aplastar a enemigos más débiles.

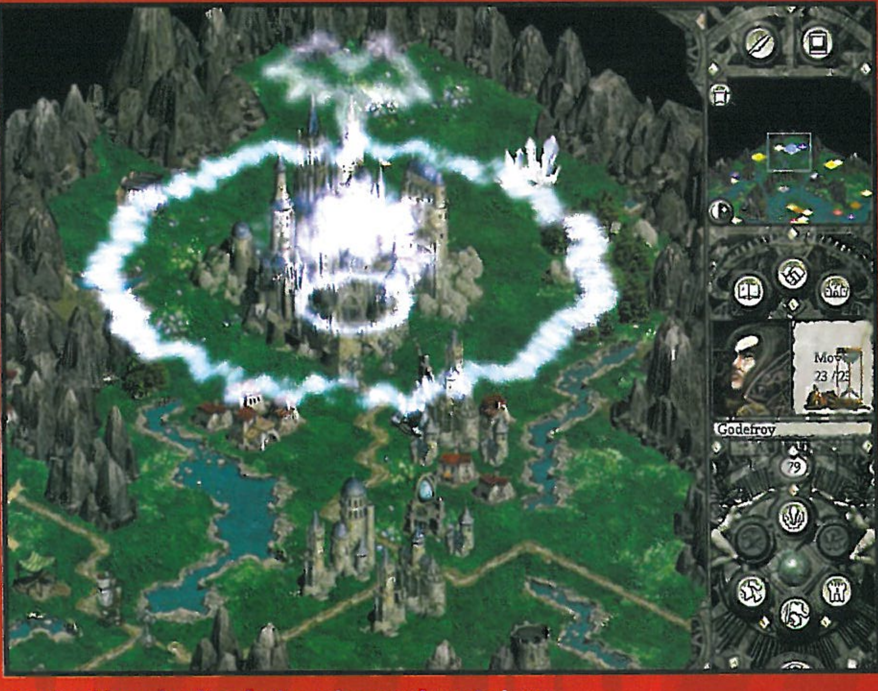


A su derecha, un calamar gigante. A su izquierda, un montón de hojalata con patas.





Puedes equipar a tus héroes con pócimas y artefactos varios.



Los hechizos de alto nivel pueden ser devastadores.

curación general de toda la tropa o hacia la particular de una unidad. Si quieres lo primero, debes construir la Iglesia. Si buscas lo segundo, debes optar por el Monasterio. Como siempre en estos casos, unos edificios excluyen a otros. Y también como siempre, cada raza tiene sus unidades especializadas, que al final acaban siendo las que más variedad estratégica aportan al juego.



Crisol de razas

A pesar de estas diferencias entre razas, tu actuación en cada uno de los escenarios resulta bastante similar. Primero, se trata de abrirte paso entre bichejos de baja estopa. Luego, ocupar algunas ciudades. Después, consolidar tu posición y potenciar tus tropas al máximo. Por último, realizar el asalto final al malo de turno o al objetivo de turno. Además, el diseño de los mapas tampoco puede calificarse de brillante. En muchas ocasiones, te encuentras con callejones sin salida o con cuellos de botella que te "invitan" a expandirte en una dirección o bien te obligan a dejar ciertas zonas inexploradas para no perder tiempo. Es por ello que, en ciertos momentos, *Disciples II* puede resultar un ejercicio algo repetitivo.

Aun así, en la simplicidad se encuentra su adicción. Los combates, sin ir más lejos, a pesar de ser muy limitados en apariencia dado que cada unidad tiene una función muy específica, requieren una planificación sutil. Saber recolocar tus tropas en función del enemigo o dirigir tus golpes a la unidad adecuada son decisiones aparentemente sencillas pero llenas de implicaciones. Asimismo, debes potenciar el desarrollo de ciertas unidades en función del rival al que te enfrentes, ya que algunos bichos pueden ser inmunes a determinados ataques. También la exploración y la gestión de recursos deben ir bien encaminados si no quieres desaprovechar un tiempo precioso. En definitiva, *Disciples II* rescata fórmulas de eficacia contrastada en el campo de la estrategia fantástica por turnos y las combina con unos gráficos de lo más vistosos y una durabilidad a prueba de bombas.

Los combates, a pesar de ser muy limitados en apariencia, requieren una planificación sutil



El juego ofrece un buen surtido de monstruos ponzoñosos.



El terreno que se extiende bajo tus ciudades determina tu zona de influencia.



Los territorios controlados por los Clanes de las Montañas se distinguen por la nieve.



Las secuencias de vídeo brillan a la misma altura gráfica que el resto del juego.



Un ejército de muertos vivientes se dispone a acabar con dos pobres escuderos.

GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** Image Space • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 42,95 €



El gran circo de la Fórmula 1 sigue su viaje transcontinental bajo el incontestable dominio de Ferrari. ¿Estás harto de la arrogancia de Schumacher? **¿Te gustaría ver una nueva escudería en el podio?** La solución a estas y otras cuestiones, bajo el chasis de *F1 2002*.

F1 2002

Por A. Guerra

EA Sports se caracteriza por publicar con periodicidad casi anual nuevas versiones de sus grandes éxitos, y no iba a ser menos con el mundo de la Fórmula 1. Desde la edición 2000 y con la incorporación de la experimentada Image Space Inc. a la programación, han subido muchos peldaños y ya cabe calificarlos como el Ferrari de los videojuegos del género.

Sin embargo están alcanzando ese punto en el que poco más se puede hacer. Su licencia oficial les permite actualizar todos los datos correspondientes a la temporada en curso, están en contacto con profesionales de la F1 para mejorar permanentemente la física y comportamiento de la IA, el nivel gráfico alcanzado es tal que ya depende del hardware el poder disfrutar de mayor realismo... Pero igual que una escudería es capaz de llevar sus máquinas un poco más lejos cada año y se las han ingeniado para dotar a *F1 2002* de suficientes novedades para que resulte imprescindible a los poseedores de su predecesor. Veamos cómo.

Pilotos a sus puestos

Es un año de debuts, tanto para la escudería Toyota como para sus pilotos Takuma Sato y Allan McNish, que se suman a Felipe Massa y Mark Webber como novatos. Raikkonen, Fisichella, Frentzen y Trulli optaron por cambiar de equipo y hubo cambios en algunos trazados, caso del Gran Premio de Hockenheim que se celebrará en julio.

Cada cambio está reflejado en *F1 2002*, lo mismo que el nuevo diseño de carrocerías, la presencia de tu ingeniero jefe, el equipo completo de boxes y hasta las despampanantes chicas de la parrilla de salida. Mejoran un poco los comentarios vía radio, los menús animados, la música de fondo y los sonidos procedentes de los vehículos de renombre.





Las chicas de la parrilla de salida, una novedad que la vista agradece.



El interior de la cabina, con sus retrovisores y toda la información en el volante.



¡Luz verde! Se da la salida al Gran Premio de Australia con Barrichello en cabeza.

También son más espectaculares los cambios climáticos, sobre todo en situación de tormenta eléctrica, y los efectos de partículas procedentes de la rotura o incendio del motor. Las texturas son excelentes, así como los reflejos, recreaciones de circuitos y animaciones. El interior de cabina de cada monoplaza cuenta con su diseño y volante propio, y la cámara puede situarse en casi cualquier sitio.

Poner el punto de vista en distintos lugares del coche, seguir la carrera como si de una retransmisión se tratara, tener repeticiones a la carta o saltar de un participante a otro está bien, pero es la cámara de persecución la que presenta una flexibilidad absoluta, permitiéndonos girar 360º en planta y 180ª en el eje Z hasta poner el mundo del revés. Añádele un potente zoom y ya tienes todo lo que no puede darte la tele.

La novedad más destacable es la inclusión de un completo sistema de telemetría

El motor gráfico, que contempla las ventajas de DirectX 8.1, mejora el rendimiento general del juego respecto anteriores ediciones. Pero no te engañes: si quieres fluidez y la calidad de las fotos que acompañan estas líneas, deberás contar con un PC de nueva generación y toda la memoria RAM que puedas.

La telemetría, esa gran desconocida

Sin duda la novedad más destacable es la inclusión de un completo sistema de telemetría que refleja de forma fidedigna los datos que se obtienen de los ordenadores de a bordo. Cada aceleración, frenada, movimiento, número de revoluciones o secuencia de marchas se refleja milimétricamente en sus gráficas, permitiéndote acometer cambios en la mecánica con suficientes elementos de juicio. La telemetría resulta tu principal aliada para analizar cada vuelta, comparar resultados y descubrir dónde fallas o qué debe cambiarse. ¿Es ideal la fricción de los neumáticos? ¿No estarías más cómodo variando la suspensión? ¿Tiendes a romper los motores por excesos de temperatura?

De esta manera los pilotos experimentados podrán sacar mucho más partido a *F1 2002* que el usuario medio, mejorando sus vueltas rápidas con el paso del tiempo y obteniendo un coche ajustado a su conducción personal. Para ello hay varias pantallas de reglajes en el garaje con presión en ruedas, alineaciones, alerones o relaciones de cambios.

Menú para todos los públicos

Vuelve la escuela de pilotaje con Arrows y Minardi, los entrenamientos, días de prueba, carreras simples, campeonatos y modos multijugador, esta vez potenciados por GameSpy. La configuración de controles (con *force feedback* de serie) es mucho más completa y los usuarios de pads y teclados obtendrán mayores satisfacciones que en entregas precedentes.

Quienes no hayan jugado anteriormente programas de este tipo encontrarán todo tipo de facilidades: niveles de dificultad, número de pilotos y tantas ayudas en carrera que pueden convertir este serio simulador en un arcade automatizado y muy asequible cuando conviene.

Los sibaritas tampoco tendrán de qué quejarse, pues a lo ya comentado se unen mejoras en la IA y un complejo sistema físico aplicado a todos los cuerpos presentes en cada circuito. Los modelos de temperatura y



Mucha atención a las texturas de la rasante, recreadas con gran lujo de detalle.



La animación de los boxes está muy conseguida.



A Kimi Raikkonen no le arrancó el coche y ahora rueda por detrás de un Minardi.




La Fórmula 1 no perdona. Al menor error estarás dando trompos.


Adelantamiento en español: nuestro De la Rosa da buena cuenta de Montoya.


Toda la normativa sobre encendido electrónico ha sido incorporada al juego.

frenada también suben muchos enteros, así como los sistemas de arranque, marchas y tracción.

Las sensaciones son estupendas a 300 Km/h, se puede correr una carrera en sólo tres vueltas o a tiempo real y los entrenamientos, calificaciones y calentamiento están presentes. Visualmente sobrecogedor y mejorado sutilmente en muchos aspectos, sólo queda aplaudir la llegada de este campeón a su paso bajo la bandera a cuadros... y preguntarnos qué podrían hacer los ingenieros de la competencia para hacerle frente.

ESCUDERÍAS Y PILOTOS

El juego de EA Sports es el único en el mercado que puede presumir de su licencia oficial de la FIA para ofrecer todas las escuderías y pilotos del mundial en su presente temporada. Aquí los tienes.:



FERRARI

Compiten desde 1950 y este año sumarán una docena de títulos de pilotos y constructores. Michael Schumacher domina y Rubens Barrichello hace de escudero.



McLAREN MERCEDES

Más de 35 años de éxito no son suficientes para compensar la sustitución de Hakkinen por el novato Raikkonen. Coulthard tampoco tiene su temporada.



WILLIAMS BMW

Casi 30 años y más de un centenar de victorias en GP. Este año consolidará a Juan Pablo Montoya y Ralf Schumacher y se convertirá en segundo en discordia.



SAUBER PETRONAS

Celebrando su primera década en la brecha, Sauber va camino de repetir la 4ª plaza del pasado año con Heidfeld y Massa. ¿Una escudería con futuro?



JORDAN HONDA

Fundada por Eddie Jordan en 1991, por su volante han pasado Michael Schumacher, Barrichello o Damon Hill. Este año, Fisichella y Sato no están a la altura.



BAR HONDA

Ya llevan cuatro años en carrera, pero la presencia del campeón de IndyCar y F1 Jacques Villeneuve junto a Panis no bastan para consolidar el equipo.



RENAULT

Antes conocida como Benetton, Renault busca reverdecer triunfos con Button y Trulli. El español Fernando Alonso es su piloto de pruebas.



JAGUAR

Tercera temporada con Irvine y nuestro Pedro Martínez de la Rosa. Por desgracia, el nuevo R3 está siendo una decepción mayúscula.



ARROWS COSWORTH

25 aniversario de una escudería que este año emplea el Cosworth V10 de Jaguar, para desgracia de Frentzen y Bernoldi.



MINARDI ASIATECH

18 años de sufrimiento, pero este año ya han puntuado. Webber y Yoong tratarán de sacar partido al motor Asiatech.



TOYOTA

Debutantes pero con mucho presupuesto. Ya han puntuado en dos carreras y lo harán más veces con Salo y McNish.



"Lo hemos jugado,
y es
TOTAL"
– PC Gamer

DUKE NUKEM™
MANHATTAN PROJECT™

VUELVE LA ACCIÓN

Textos del juego en castellano

aDeSe +16

3D REALMS

SUNSTORM INTERACTIVE

arush

HD interactive

FRIEND WARE
www.friendware.es

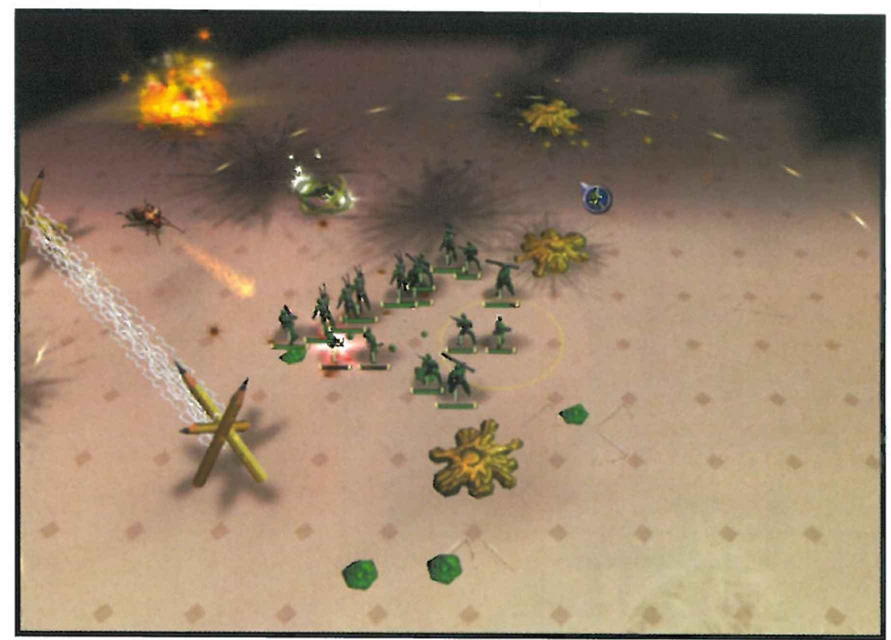
Duke Nukem Manhattan Project © 2002 3D Realms Entertainment, algunos elementos © 2002 Sunstorm Interactive, Inc. Publicado por ARUSH Entertainment. Desarrollado por Sunstorm Interactive, Inc. Distribuido en Europa por HD Interactive. Duke Nukem, Duke Nukem Manhattan Project y el logo de 3D Realms son propiedad de Apogee Software, Ltd. El resto de las marcas son propiedad de sus respectivos dueños. Todos los derechos reservados.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Pandemic Studios • **EDITOR:** Virgin Interactive • **PRECIO:** 19,99 €

ARMY MEN RTS

Lo reconozco: **nunca jugué con soldados de plástico**. Yo prefería a aquellos indios y vaqueros que ya venían de fábrica con el caballo puesto. **Por si acaso me perdí algo** que valiese la pena, **me he abalanzado sobre** la última entrega de **la popular saga de juguetes armados** de Virgin.

Por J. Font



Las cucarachas también suponen un incordio: siempre te atacan a ti.

No es la primera vez que estos soldados de plástico irrumpen en la escena virtual, pero sí tiene su originalidad que esta vez el argumento del juego parodie todo un clásico del cine bélico como *Apocalypse Now*. Como el personaje de Marlon Brando en la película, el oficial de plástico que inspira la acción del juego ha perdido el juicio, así que tú debes localizarle y acabar con él. Pero en esta ocasión no se esconde en la selva, sino en algún rincón de la casa americana media, con garaje y jardín, que hace las veces de escenario.

Aunque se trate de un juego basado en la parodia y con estética muy peculiar, no por eso deja de ser estrategia en tiempo real con todas las de la ley, así que no te libras de la ingrata tarea de acumular y reciclar recursos, que aquí son plástico y energía eléctrica. El plástico es crucial. Debes recogerlo y reciclarlo con tus camionetas de remolque, ya que es la materia prima básica tanto de tus infraestructuras como de tu ejército.

Guerras de juguete

El juego se basa en gran parte en una buena gestión de las unidades durante los combates, aunque también tiene su importancia planificar bien los desplazamientos de un punto a otro del mapa. Dispones de un pequeño pero coqueto ejército que consta de vehículos y unidades de infantería. Debes dirigirlo teniendo en cuenta que éste es un juego escrupulosamente lógico: las unidades de rango superior suelen imponerse a menos que las inferiores sean mucho más numerosas. Además, la disponibilidad de recursos es bastante limitada y el tiempo de recolección lento. En la fase inicial de las partidas, no puedes permitirte crear camiones de recolección porque a duras penas te llega para desarrollar unidades y edificios. Por suerte, puedes sanar tus unidades en el campo de batalla empleando ambulancias.

Cuentas con pocos efectivos, pero se complementan bien

La escasez de efectivos queda compensada en gran parte por lo bien que se complementan los diferentes tipos de unidades. Los francotiradores, por ejemplo, tienen un amplio rango de visión, mientras que los morteros atacan a una distancia considerable. Utilizar los primeros para descubrir los edificios enemigos y los segundos para convertirlos en plástico fundido puede ser una excelente táctica.

El juego cuenta con una campaña individual, una serie de batallas aisladas y opciones multijugador. La primera



HÉROES DE PLÁSTICO

Los soldaditos de marras eran ya huéspedes habituales en nuestros PC desde hace tiempo. Y no digamos en otras plataformas.

ARMY MEN: WORLD WAR

Los Army Men terciaban aquí en un conflicto mundial. En el juego, dirigías un pelotón a lo largo de 15 misiones. Pocas armas y pocos vehículos: decepción relativa.



ARMY MEN: AIR TACTICS

Esta vez les dio por utilizar helicópteros. Hélice en ristre, se embarcaban en una serie de misiones de apoyo que les enfrentaban a unidades antiaéreas e insectos.



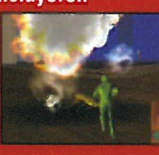
ARMY MEN: OPERATION MELTDOWN

La inteligencia verde descubrió los planes de los marrones para invadir su territorio, así que movilizaron a su ejército para impedirlo por tierra, mar y aire. Más de lo mismo.



ARMY MEN: SARGE'S HEROES

El sargento verde vuelve a la carga. En esta nueva entrega se incluyeron personajes como Briggite Blue, una espía de color azul, dotados de habilidades específicas.



consta de 16 misiones que te llevarán del jardín hasta el más remoto rincón de la casa. La variedad de objetivos te permite embarcarte tanto en operaciones de destrucción masiva como en incursiones al mando de un pequeño grupo de unidades de élite. En fases avanzadas se accede a unidades aéreas, primero helicópteros y más adelante bombarderos regidos por el operador de radio.

Lo que ves es lo que hay

Sin ser un alarde de imaginación, este *Army Men* estratégico tiene sus alicientes, en especial la posibilidad de recurrir a las siempre divertidas tácticas de destrucción masiva y los objetivos secundarios, que aportan algo de variedad.

Pandemic, estudio responsable de *Dark Reign 2* y *Battlezone II*, ha realizado un buen trabajo gráfico, aunque resulte algo monótono moverse por escenarios en los que predominan los objetos cuadrados. Los efectos especiales tampoco están mal, aunque sin llegar a la espectacularidad. Una área que sí han cuidado a la perfección son los movimientos de las unidades y tampoco se queda muy atrás el aparato sonoro.

El juego es rico en virtudes menores que lo convierten en un producto recomendable... con reservas. Puede ser una buena primera incursión en el género, aunque es improbable que seduzca a estrategas con algún que otro imperio conquistado en su currículum.



Army Men RTS **tiene mejor aspecto que grado de profundidad estratégica.**



Los juguetes y utensilios de plástico te servirán para aprovisionarte.



Tener una consola en el jardín puede hacer que tus soldados absorban algo de energía.



Los helicópteros suponen un excelente apoyo para las unidades terrestres.



Las misiones cuentan con objetivos variados y objetivos concretos.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Danger/Fox Interactive • **EDITOR:** Vivendi Universal • **PRECIO:** 34,99 €

JUNGLA de CRISTAL
Nakatomi Plaza

Danger tenía entre manos el paso a PC de **un clásico del cine de acción.** Había material para un juego memorable y ha intentado jugar sus cartas con cautela. Visto el resultado, tampoco les hubiese hecho daño **un poco más de imaginación** y espíritu de aventura.

Por J. Ripoll

Seré sincero: esperaba con impaciencia esta adaptación de la *La jungla de cristal.* Tras dos experiencias algo desastrosas, era de suponer que esta vez sí iban a ofrecernos la mezcla de acción cerebral, sigilo, puzzles y plataformas con que llevábamos tiempo soñando. Pero desengáñate, porque la ilusión es lo primero que te abandona cuando inicias tu recorrido por el Nakatomi Plaza.

Su primer problema grave es el exceso de fidelidad a la película. La sucesión de misiones y escenas de enlace resulta rutinaria y pobre, en especial porque éstas últimas no son más que pobres imitaciones de lo que en su día se vio en cine. Tanto el pésimo modelado de los personajes, que intentan guardar parecido con los actores reales, como las voces, los planos y las texturas obligan al jugador a pulsar rápidamente la tecla ESC. Pero no todo en *Nakatomi Plaza* está visto. La incorporación de nuevas misiones, pese a destrozar cualquier tipo de coherencia argumental, sirve para romper la dinámica de *déjà vu* por la que nos movíamos. Y eso que no son nada especialmente novedoso si eres de los que disfrutaste con *Max Payne* o *Medal of Honor.*

¿Dónde está el arquitecto?

Sería injusto si centrase la crítica del juego en su falta de ambición. Si *Nakatomi Plaza* queda en evidencia con respecto a casi todos sus colegas de última generación se debe, más que nada, a un diseño de niveles que no pasa de amateur. Grandes pasillos llenos de puertas de las cuales sólo puedes abrir la que te permite seguir avanzando, las mismas secciones del edificio en diferentes fases del juego, habitaciones con un acabado bastante pobre... Hay pocos objetos, mal diseñados y repetidos hasta la saciedad. En algunos niveles, puedes encontrar hasta una docena de gafas idénticas, pero eso es un detalle del todo irrelevante si consideramos la ingenuidad de los puzzles que nos permiten avanzar. Por ejemplo, llegado un punto debemos lanzar el

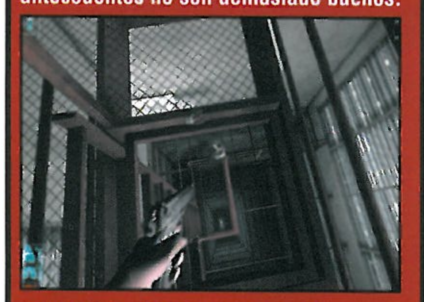




Como de costumbre, la pantalla se teñirá de rojo cuando te hieran.

UNA SAGA CON ANTECEDENTES

El juego que ahora aterriza en nuestros PC es la culminación de una trilogía. Es decir, que si las cuentas no fallan, tienen que ser éste y dos más. Los antecedentes no son demasiado buenos.



JUNGLA DE CRISTAL (1996)

Un juego de acción "inteligente" con licencia de postín y algún que otro ingrediente recién importado de la serie *Tomb Raider*. Parecía una combinación ganadora, pero el caso es que no cuajó del todo.

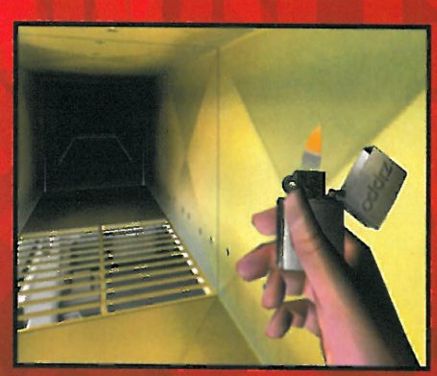


JUNGLA DE CRISTAL 2: VIVA LAS VEGAS (2000)

Arrasó en su paso por la ínclita consola de Sony, pero en PC no dejó más huella que su voluntad de alternar sigilo y tiroteo sin prejuicios y el hecho de estar ambientada en Las Vegas, el corazón de la América loca.



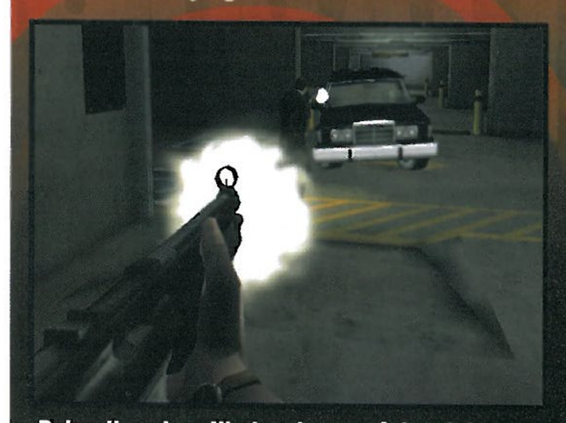
Ejemplo de puerta que no se rompe por más balas que le dediquemos.



Que no falte el Zippo para poder ver algo en las tuberías.



El acabado facial de los enemigos es lo más destacable del juego.



Pobre limusina. Ni el mejor mecánico del mundo será capaz de arreglarla.

cuerpo de un terrorista contra un coche de policía para llamar la atención. Pues bien, gran parte de esta acción se desarrolla con un fundido a negro, recurso típico de producciones de bajo presupuesto pero intolerable en un juego de este nivel.

La sucesión de misiones y escenas de enlace resulta rutinaria

Tampoco han sabido resolver las diferentes fases en las que nuestro policía se comunica vía walkie-talkie. En ellas te quedas incomprensiblemente estático y sin poder mover más que la cabeza, no vaya a ser que pierdas cobertura. Y eso no es todo: en algunos momentos nos vemos hablando por el walkie sin tenerlo a mano. Algunos se lo tomarán a risa, pero otros ya estarán haciendo uso de la papelera de reciclaje.

Lo expuesto con anterioridad quedaría más o menos disimulado si en tu intento de rescatar rehenes contases con oponentes que actuasen como un equipo. Pero no: luchamos contra terroristas individualizados que en muchas ocasiones salen de la nada, recordando sin motivo los tiempos de *Doom*. Cierto que se esconden tras las puertas, pero sus movimientos para esquivar tus disparos son más propios de un títere que de un profesional del crimen. Pero el drama no acaba aquí. Los tiroteos se ven lastrados por el escaso trabajo en la física de los niveles. Las balas no atraviesan las paredes y no puedes romper cajas ni algunas ventanas por mucho que dispares, lo que disminuye el interés de los combates y rebaja el tono del espectáculo.

El juego que quiso ser película

Sí, en el fondo resulta divertido eso de ir por habitaciones despobladas pegando un par de tiros con alguna de las pocas armas de que dispones. Después de todo resulta un arcade sin muchas pretensiones, ni corto ni largo y sin ninguna opción multijugador. No es un sueño hecho realidad pese a tener mucho potencial. Es una lástima. Tras el excelente *Aliens versus Predator 2*, uno esperaba algo más que un juego gris que a duras penas alcanzaría un puesto de privilegio entre los mejores mods del mercado.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Stormregion • **EDITOR:** Zeta Games • **PRECIO:** 17,99 €



S.W.I.N.E.

Si siempre **has soñado con convertir a los congéneres de Babe, el cerdito valiente, en una ristra de morcillas** y chorizos, por fin te ha llegado la oportunidad. Claro que sólo **dispones de un puñado de conejos con algo de mixomatosis** para conseguirlo.

Por J. Font

El paseo militar de la superpotencia gorrina por territorio conejero pudo haber quedado en un conflicto menor. Pero los diminutos roedores han optado por resistirse a la invasión con orejas y dientes, con lo que el enfrentamiento entre estas dos especies animales ha degenerado en algo parecido a la guerra de Vietnam: unos intentan arrasar con todo utilizando su poderosa maquinaria bélica mientras los otros recurren a la guerra de guerrillas.

SWINE viene a ser un dinámico enfrentamiento entre unidades terrestres mecanizadas, con diez tipos por bando. Al margen de las diferencias en el modelado, las unidades de que disponen cerdos y conejos son prácticamente idénticas. Tanques, vehículos de reconocimiento, artillería móvil... eso y poco más es lo que vas a encontrar en el juego.

¡Por mis zanahorias!

En algunas fases, puedes recurrir a apoyo aéreo (bombardeos selectivos de determinadas zonas) y también cuentas con algunos vehículos de apoyo, como las grúas de transporte, que pueden encargarse de remontar vehículos averiados o asegurar el conveniente suministro de combustible y munición.



Desde tu vehículo de mando puedes solicitar refuerzos aéreos.

Cada vehículo cuenta con alguna cualidad específica. Los tanques, por ejemplo, pueden quedar semienterrados y dejar sólo la torreta al descubierto. Otros tienen alguna peculiaridad de tipo técnico, como la artillería, que debe afianzarse en el suelo antes de estar operativa, o los vehículos de mando, los únicos que pueden solicitar soporte aéreo.

Es probable que durante la misión se te haga necesario recurrir a algún vehículo adicional. Si te quedan fondos, puedes comprarlo y hacer que un helicóptero lo deposite en la zona del escenario que prefieras. Claro que antes debes asegurarte de que la zona esté despejada para que el artilugio volador no quede a merced de las defensas antiaéreas enemigas.




Cohetes por los aires, explosiones varias... Aquí no hay quien duerma.


¡Esta guerra es muy animal!


Monta un charter y pégate un destructivo paseo por el escenario.


Los núcleos habitados pueden convertirse en improvisados desguaces.

¡Por mis bellotas!

Los desarrolladores han prescindido de la típica recolección de recursos. La única forma de ir renovando tu ejército entre misión y misión es invertir en nuevos vehículos los puntos que obtienes cuando completas un objetivo. La lista de unidades mecanizadas disponibles va aumentando a medida que avanza la partida.

La dosis de humor se agradece, pero se echa de menos algo más de profundidad

Aunque algunos momentos resulten de un notable dinamismo, el hecho de que las unidades sean tan poco sacrificables y que debas tener en cuenta la recuperación de vehículos dañados hace que *SWINE* sea un juego un tanto lento.

En lo que a ambientación se refiere, la contienda se desarrolla en una red de variados mapas en 3D. Son habituales las emboscadas desde zonas elevadas de complicado acceso. Controlar estas zonas no hace que las piezas apostadas obtengan mayor alcance, pero sí que sean menos vulnerables. La inclusión de misiones nocturnas es una excelente idea que aporta algo de variedad al desarrollo del juego.

El escenario de *SWINE* está cubierto por una neblina translúcida que permite distinguir la orografía sin apenas problemas. Cabe destacar que los objetos del escenario impiden la visibilidad. Eso se te hará más palpable cuando andes por una calle o en misiones en las que existe una vegetación abrupta. A pesar de que las unidades tienen un rango de visión amplio, los obstáculos hacen que se reduzca, lo que aporta un importante elemento de incertidumbre y emoción en la partida. El hecho de que las emboscadas sean fáciles de tender y camuflarse resulte verdaderamente efectivo deja un amplio margen a la intuición estratégica y las tácticas guerrilleras.

Pese a sus virtudes, *SWINE* es un juego contradictorio. Jugarlo es divertido y tiene detalles excelentes, como la animación de los vehículos o algunos de los objetivos de las misiones, pero difícilmente provoca adicción. Eso se debe a su ritmo discontinuo, ya que se alternan fases de combate frenético con lánguidos espacios destinados a la reparación y el avituallamiento de tus fuerzas. La dosis de humor paródico se agradece, pero tal vez la hubiésemos cambiado sin dudarlo un solo instante por algo más de profundidad táctica.

ESTRATEGIA ANIMAL

La idea de enfrentar a conejos y cerdos en una guerra sin jaula ni cuartel es original, pero escarbando un poco pueden encontrarse unos cuantos títulos protagonizados por animales.



BLACK & WHITE

En la última creación de Peter Molyneux, tú eras Dios y un animalillo con capacidad de aprendizaje se convertía en tu emisario en la Tierra. Sus reacciones eran de lo más divertidas.

MARRANOS EN GUERRA

Los marranos del título tomaron las armas en respuesta a la invasión de la isla de Porkilandia. Pese a sus limitaciones, esta guerra por el control de las bellotas tenía su guasa.





EL IMPERIO DE LAS HORMIGAS

Te permitía convertir un hormiguero en todo un imperio subterráneo. Especialmente atractiva era la posibilidad de manejar 60 tipos de hormigas con una interfaz completa y sencilla.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Crystal Dynamics • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 47,95 €

BLOOD OMEN 2

The Legacy of Kain Series

Entre la desconfianza y la decepción provocadas por la secuela de *Soul Reaver*, no sabía exactamente qué esperar de **un juego que prometía ir más allá de su antecesor.** ¿Tal vez una incursión en el rol, un despegue definitivo que le permitiese dejar atrás la vulgaridad arcade?

Por J. Ripoll

A la mayoría de juegos fantásticos recientes les ha pesado el afán de crear nuevos mundos que garanticen una franquicia a sus diseñadores. Viendo los resultados, queda bastante claro que edificar uno de esos universos no es tan fácil como podría creerse. Al jugador no le basta con ser testigo de grandes batallas desarrolladas en países magníficos dominados por interminables dinastías, sino que necesita de alguien con quien identificarse para que el viaje a esas ciudades pretéritas o futuras no sea un simple paseo de postal. Ese alguien bien podría ser Kain, un vampiro maldito que acaba de despertarse de un sueño que duró doscientos años. Tenemos al héroe. ¿Tenemos la historia?



Pocos minutos le quedan a esta mujer para convertirse en nuestro postre.

Los vampiros sí envejecen

La recuperación y venganza de un vampiro venido a menos es una base que, por vista, resulta poco atractiva. Pero de grandes juegos con mal argumento tenemos la memoria repleta. Lo fundamental es que se nos permita ser el héroe más que jugar a serlo, que en todo momento tengamos la sensación de hacer algo que tenga sentido en un contexto determinado. Por desgracia, *Blood Omen 2* no es uno de los pocos juegos que ofrecen una inmersión casi absoluta en su universo y su trama. Basta con el tópico y repetitivo tutorial para que nos convenzamos de ello.

Desde la anterior entrega de esta saga, *Soul Reaver 2: Legacy of Kain*, se han optimizado tanto el control del personaje como el sistema de encaramiento y la gestión de la



Nuevo paso atrás de una saga de la que muchos esperaban grandes cosas y que ha acabado produciendo juegos de acción correctos, en los que el aburrimiento toma rápido relevo al interés. Sus limitaciones y evidentes errores le condenan a la vitrina de los títulos que pasan sin pena ni gloria.

6



Ésta es la reacción de Kain cuando aumentan sus poderes.

PODER VAMPÍRICO

Ser vampiro tiene sus inconvenientes: nada de ajo, sol o agua. Pero alguna ventaja debía tener para que tanta gente quisiera serlo. Gracias a las artes oscuras de Kain, podrás completar los doce capítulos del juego sin necesidad de múltiples intentos.



NIEBLA

Como habrás visto en tantas películas de Drácula, aquí también puedes convertirte en materia brumosa. Con ello evitarás enfrentamientos innecesarios.

ENCANTAR



Con este poder controlarás las mentes de todos los personajes neutros que desees. Es necesario para realizar algunas acciones que a ti te resultan imposibles.



FURIA

Último recurso cuando acabas de recibir una paliza y ves que tus garras no dan para más. Con ella tendrás ese extra de fuerza que quizás te proporcione la venganza que buscas.

TELEQUINESIA



Al más puro estilo Uri Geller, Kain necesitará de esta dote si quiere accionar con la mente algunas palancas a las que no puede acceder de ninguna otra forma.



SALTO

Una delicia. Hazte con este don y alcanzarás esos techos a los que nadie más puede acceder. Su uso es algo complicado, así que mejor practica antes de saltar al vacío.

cámara. Pero son mejoras secundarias, ya que se acaban echando de menos los estilizados movimientos de Raziel o la posibilidad de utilizar los objetos del entorno como armas. Otros errores permanecen, como que sólo se pueda grabar la partida en determinados puntos o que los más bien chapuceros vídeos sean de visión obligada. En ellos asistes a un festival de imágenes de segunda y voces de tercera sin ningún tipo de sincronía con los movimientos labiales de los personajes. En fin, que la inmersión en el juego resulta difícil cuando no traumática.

Un alimento especial

Como pasa con todo vampiro que se precie, la salud de Kain va regenerándose según se alimente de los ciudadanos que encuentra por las calles de Meridian, una ciudad creada a imagen y semejanza de la cara más sucia del Londres victoriano. La habitan un puñado de personajes con ansias suicidas, ya que

Pasear por la ciudad de Meridian en busca de nuevas presas es casi el único aliciente

ninguno se rebela, huye con algo de convicción o pide ayuda a los soldados cuando vas directo a por su yugular.

Ese comportamiento singular también queda reflejado en tus enemigos. Pese a su variedad, se tiene la sensación de que nunca atacan en grupo. Siempre golpean uno tras otro, por turnos, algo que hace más fáciles y menos creíbles los combates. En estos enfrentamientos puedes utilizar las dotes oscuras que vas adquiriendo a medida que avanzas, pero Kain sólo puede llevar un arma encima, algo que en otro tipo de juegos apenas tendría importancia, pero que en títulos como éste resulta un claro error. Si pudiésemos interactuar con el entorno, hablar con otros personajes o superar situaciones variadas y complejas, no echaríamos de menos las armas. Pero aquí todo se limita a hacer clic compulsivamente cada vez que aparece un enemigo.

El jugador medio desearía estar disfrutando del juego que todos esperábamos y no del que finalmente nos ha llegado. Por desgracia, sus creadores empiezan a vivir de rentas y se conforman con seguir desangrando una saga que un día sorprendió y hoy ya sólo aspira a morir de éxito.



La belleza de Meridian es incuestionable.



Kain sueña con volver a ser el rey de los vampiros en un primer vídeo impecable.



En este juego los vampiros succionan la sangre de forma poco ortodoxa.



Las mujeres ninja disparan unas flechas que debes esforzarte en esquivar.

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** Heart-Line • **EDITOR:** Zeta Games • **PRECIO:** 17,99 €



Por A. Jiménez

SOCCER MANAGER

La llegada del verano nos trae el Mundial y se lleva la Liga, aunque no las ganas de disfrutar de una buena dosis de fútbol virtual de clubs. Este nuevo manager, todo un éxito de ventas en países centroeuropeos, **se ha propuesto saciar nuestra sed de balonazos inteligentes.**





Heart-Line es un grupo desarrollador poco conocido por estos lares pero que ha sido capaz de vender cientos de miles de copias de sus *Kicker Fussball Manager* en varios países del continente. Su anterior entrega llegó a nuestro país las pasadas Navidades como *Manager de Fútbol 2001-2002*. Aunque su impacto no fuera sonado, abrió las puertas del género a un nuevo programa.

Soccer Manager representa la evolución de su predecesor hacia el dinamismo y buena presentación que caracteriza el mercado actual, con menús perfectamente presentados, ordenados y fáciles de seguir. La estética general y los menús cumplen de sobra, aunque aspectos como la banda sonora dejan bastante que desear.

¿Mal bicho o Dios del fútbol?

El programa incluye varias ligas europeas y, por supuesto, la 1ª, 2ª y 2ª B (un solo grupo) españolas. Los nombres de los jugadores no son reales, aunque apenas han sido variados en un par de letras que siempre puedes corregir con el editor. Hasta seis usuarios pueden integrarse en una misma partida en un solo ordenador o red local y es posible añadir detalles de cosecha propia al programa, como imágenes y sonidos.


Durante el partido puedes seguir los resultados en otros campos.


¿El actual campeón de Europa como colista de la Liga? Aquí todo es posible.

Una vez en juego, son muchas las acciones a realizar. Desde confeccionar la alineación a explorar el mercado internacional de fichajes, realizar mejoras en el aforo del campo, negociar con patrocinadores o invertir el dinero del club para que a largo plazo sea rentable, todo siguiendo las pautas habituales en programas del estilo.

Quizá lo más curioso sea que puedes dirigir los entrenamientos para que tus jugadores adquieran cualidades que van más allá de lo convencional. Por ejemplo, puedes convertir a uno de tus pupilos en "mal bicho", un genio en "tirarse a la piscina", "perro viejo", "matador", "electroimán" o "Dios del fútbol". Todo ello con efectos sobre el campo, aunque cualquiera no tendrá acceso, ya que hay que cumplir unos requisitos previos y estar dispuestos a pagar el precio.

Día de partido

La representación de los partidos es aceptable. Se ha optado por una perspectiva isométrica que no va más allá de lo que puedes comprobar en las imágenes, pero el desarrollo de las acciones resulta tan emocionante como un partido real. Después de todo, la magia de estos juegos depende de si el usuario es capaz o no de meterse en su papel y asumir que un equipo profesional depende de sus buenos oficios.

Soccer Manager cuenta, además, con una ventaja respecto a otros managers, ya que te permite seguir en marcadores simultáneos el resto de encuentros de la jornada en tiempo real, así como dar órdenes tácticas en medio del encuentro. Estos detalles ayudan a que olvides fácilmente el irreal desarrollo de los partidos, en los que los jugadores tienden a moverse como pollos sin cabeza.

La mejor virtud de este modesto programa es su accesibilidad, que permitirá que incluso aquellos que suelen aburrirse con los juegos de gestión deportiva disfruten con él desde la primera partida. Si a ello unimos un par de ideas y soluciones técnicas curiosas, un editor fácil de usar, la opción de jugar con amigos y un precio atractivo, podemos concluir que una interesante opción está aterrizando en estos momentos en las estanterías.

Quizá lo más curioso sea el ramillete de cualidades específicas que pueden desarrollar los jugadores

Sin embargo, absténganse los amantes de la estadística rigurosa, las bases de datos pantagruélicas, la exactitud en el detalle y la precisión de cálculo. Éste no es un programa que pueda competir con *Championship Manager*, ni parece que lo pretenda en absoluto, porque hay cálculos y variables, dentro de su simplicidad, que poco o nada terminan por afectar al desarrollo del juego.



Los menús de opciones son muy asequibles.



La resolución a 800 x 600 es suficiente para mostrar este penalti bajo la lluvia.



Puedes parar la acción, ver repeticiones, guardar la partida o acelerar el ritmo.



Si el encuentro pinta mal, cambia el nivel de esfuerzo o tipo de juego de tu equipo.

¿INVOLUCIÓN GRÁFICA?

Hace 20 años se hacían managers de fútbol muy básicos, con gráficos casi testimoniales. Hace cinco, disfrutamos de un momentáneo paréntesis de espectacularidad y lujo estético. Y ahora, con *Championship Manager* y *Soccer Manager*... ¿volvemos a los orígenes?



CHAMPIONSHIP MANAGER

Para muchos el mejor juego del género gracias a una portentosa base de datos pero, como *Soccer Manager*, limitado a la hora de seguir los partidos.

LIGA DE LAS ESTRELLAS

Tras arrasar con *FIFA*, EA se internó en el mundo de los entrenadores. No convenció, pero tenía buen aspecto.



PC FÚTBOL

Durante diez años fue mejorando sobremanera su aspecto visual, hasta llegar a esta imagen en el 2001. Estupenda pero, ¿volverá?



PLAYER MANAGER

El clásico de Dino Dini se aprovechó del motor empleado en *Kick-Off* para dar un paso adelante hacia los partidos realistas.



FOOTBALL MANAGER

El padre del género, realizado en Basic por Kevin Toms. Gráficos como estos fueron capaces de vender millones de copias.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Independent Arts • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 47,95 €

WARCOMMANDER

He aquí los intrépidos rangers estadounidenses, los auténticos e inigualables: nada que ver con Buzz, el ranger del espacio, ni con Chuck Norris, el ranger de Texas. **Éstos son los verdaderos hombretones** que se las vieron y se las tuvieron con los pérfidos nazis.

Por O. Garcia

WarCommander se sitúa a medio camino entre *Sudden Strike* y *Commandos*. Controlas un número no muy elevado de unidades (un máximo de 40), cada una con una habilidad especial, desde el típico médico a los francotiradores. Tu objetivo es infiltrarte en territorio enemigo para cumplir misiones que van desde la habitual destrucción de un búnker que impide tu avance a la ocupación de un pueblo estratégico que se encuentra en manos de los alemanes. Todo ello inmerso en un entorno isométrico de gran riqueza visual que recrea la región de Normandía. Pero las buenas intenciones terminan aquí, ya que *WarCommander* sufre una serie de defectos que lo hacen impracticable como juego de estrategia en tiempo real y escurridizo como experiencia supuestamente táctica.

Al ataque, mis cobardes

Para empezar, es indispensable reconfigurar el teclado, porque la configuración por defecto es tan ilógica como fastidiosa, y se echan en falta más atajos de teclado. Además, el juego es poco manejable. De poco sirven las habilidades específicas si no tienes la posibilidad de detener el juego y examinar el terreno (ni mucho menos dar órdenes). En cuanto a la IA, mejor que no la dejes al mando de tus tropas.

Para rematar el desgobierno, tus soldaditos sólo pueden optar por una actitud ofensiva o defensiva. "Ofensiva" significa que los chicos disparan a cualquier enemigo que entra en su zona de visión, abandonando su posición si es necesario. Eso se traduce en que rápidamente se te puede desmoronar cualquier estructura defensiva. Si optas por la actitud defensiva, el resultado es incluso peor. Las unidades sólo devuelven fuego en caso de ser atacadas. De hecho, si un alemán entra en tus líneas sin realizar un solo disparo, puede colarse hasta la cocina sin que tus hombres digan ni mú.

Y la cosa no acaba aquí: la transición día-noche solo tiene un efecto estético (ni la línea de visión ni la capacidad de fuego se ven afectadas), los soldados apostados en edificios no pueden recibir órdenes a menos que recurras a un curioso vericueto, la IA tiene grandes problemas en trazar el recorrido de las unidades... Y así, un largo etcétera de defectos que convierten a *WarCommander* en un producto tristemente fallido.



Destruir un búnker alemán no es tan difícil como parece.



En cada misión existen objetivos secundarios. Si los completas, mejoras tu posición.



Una de las habilidades especiales del ingeniero es construir estructuras.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria (aDeSe +13)

Mínimo: PII 450; 64 MB de RAM

Recomendado: PIII 700; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador

Un mismo PC: ✗ — LAN: 8 — Internet: 8

Idioma: Textos de pantalla: español — Voces: inglés

VEREDICTO

WarCommander hubiera podido ser un buen producto, en especial, por sus notables gráficos y la interesante mezcla de concepto táctico y estratégico. Sin embargo, una interfaz defectuosa y varios errores de diseño hacen que las aventuras de los rangers en Normandía no despeguen... ni a tiros.

4,5



MODERNIZA TU MÓVIL

Por telefono : 906 292 670
Por SMS : AL 7888*

EXCLUSIVOS

SI QUIERES UN LOGO, ENVÍA EL MENSAJE IMAGEN NOKIA Y LA REFERENCIA DEL LOGO POR SMS AL 7888.
SI QUIERES UNA MELODIA, ENVÍA EL MENSAJE SONIDO NOKIA Y LA REFERENCIA DE LA MELODIA POR SMS AL 7888.

BIG LOGOS

00260	00263	00267	00268	00859
10875	11659	13795	14228	14413
15355	19646	21677	22443	22564
22573	22601	22788	22822	23859
23860	28967	29005	29007	29023
30187	30231	30233	30246	30250
30270	30901	30914	30949	31419
31459	32123	32297	32911	38952
51752	53150	53170	53199	59205
71114	71117	71123	73100	39039
39201	39484	39664	39951	40179
40314	40533	32953	31631	30928













LOGOS CLASSIC

09205	09406	09887	09901
09904	10227	10665	10679
10695	10977	20245	50012
51001	51006	51026	51028
51036	51046	51054	51101
51107	51108	51572	51770
57050	59014	59040	59041
59043	59085	59094	59124
59127	59187	61001	65001
69008	70014	71001	71002
71005	71006	71008	71009
71011	71015	71017	71018
71020	71025	71027	71028
71039	71044	71045	71058
71080	71094	71111	71156
71164	71167	71168	71169
73002	83606	99005	30130
30870	30872	30874	30891
31447	31671	34520	34531




MELODIAS

ULTIMAS NOVEDADES

32253 A new day has come .... Celine Dion
38766 Vas a volverme loca. .... Natalia
39688 Torero .... Chayanne
32286 One day in your life .... Anastacia
31662 Freeek .... George Michael
38672 Lady Blue .... Enrique Bunbury
12025 Moi... Lolita .... Alizée
39684 The hindu times .... Oasis
38763 Qué Barbaridad .... Jaime Urrutia
28795 A woman's worth .... Alicia Keys
31636 Everywhere .... Michelle Branch
08102 Baila .... Zucchero
38683 Soak up the sun .... Sheryl Crow
40141 Believe in me .... Lenny Kravitz
39689 Las chicas de las canciones .... Circodelia
30557 Perdono .... Tiziano Ferro
38768 Nadie como tu .... Shalim
30473 Te dejo Madrid .... Shakira
20419 From Sarah with love .... Sarah Connor
12534 Tre parole .... Valeria Rossi
39690 Susurrando .... Juan Rivas
38653 Superman .... Five for fighting
18987 Last night .... The Strokes
34733 Nasty girl .... Destiny's Child
15409 Because I got high .... Afroman
09348 Music is the One-t odc .... One-T

TOP CINE/TV

10099 Cosby show
10034 Charlie's angel
10054 The A-Team
10074 Baywatch
10026 Ally macBeal
10004 Bonanza
10003 Beverlly Hills 92210
10042 The Saint
10055 Magnum
10013 Mac Gyver
10053 K2000
10123 The love boat
11021 Adams Famillie
10023 Xfiles
10078 Zorro
11047 Prettty woman
11142 Reservoir dogs
11060 Rocky
11031 Star wars
11190 Superman
11172 Titanic
08076 Top gun
11136 Trainspotting
11137 Natural born killers
20114 Walk this way
11032 You can leave your hat on
11160 Fame
11011 Flashdance
11155 Ghostbusters
11096 Goldfinger
11097 Grease
11099 Gremlins
11017 Indiana Jones
11005 James Bond
11035 Empire stricks back
11040 The exorcist
15004 The pink panther
11015 The godfather
11019 Live and let die
11073 Alien
11078 Back to the future
11128 Blues brothers
11089 Dirty dancing
11064 Matrix
20004 Men in black

TOP RADIO

40141 Believe in me
39734 Nice time
39684 The Hindu times
39207 Shakes
39206 Return of the Mack
39205 When you believe
39204 King bongo remix
39195 Music
39194 Ray of light
39193 Frozen
39181 Go deep
39180 Canned heat remix
39172 Ready or not
39171 No woman no cry
39170 Fugee la
39112 U turn
40177 Freak like me
40176 Bad cover version
40142 Down down down
40141 Believe in me
39752 Sitting down here
39751 Love will find a way



Logotipos y melodias para Nokia de las series 3xxx, 6xxx, 7xxx, serie 8xxx excepto 8110i (solo timbre), serie 9xxx logotipos : 5xxx. Melodias, 8110i. Logotipos de gran formato : Series 3xxx, 6210, 6250, 8210, 8850, 8890. Melodias para SAGEM, MC9xxx. Melodias para MOTOROLA : Accompli A008, Timeport 250+260, V50, 51, 100. PHILIPS, PANASONIC, ALCATEL, ERICSSON, SONY :Operativo en los modelos que posibilitan la función de composición o personalización de melodias. Catálogo de todas las melodias compatibles disponible en www.logosmelodias.com. Nos reservamos el derecho de utlizar los datos enviados para posibles operaciones futuras. Disponen no obstante de un derecho de acceso, de rectificación y de limitación de datos en lo que se refiere,ya que somos los únicos destinatarios. Puede dirigirse a www.logosmelodias.com
©123 MULTIMEDIA HISPANICA• 906 :0,91 €/mn. *Valido para todos los operadores y NOKIA.



ACCIÓN

Por J. Ripoll

El futuro que ya vivimos

Sales de un avión diminuto con todos los síndromes posibles sabiendo que a los pocos días tendrás que volver en otro igual o peor, bebes agua que aspira a ser café, te entretienes con un par de azafatas de plástico y así pasas las horas antes de que empiece el espectáculo de la E3 en Los Ángeles, la feria de las vanidades, allí donde todos los desarrolladores acuden con sus mejores galas. Escuchas y apenas preguntas. Pasas los días viendo vídeos y demos y tomando notas hasta que llega el día del cierre y debes sacar conclusiones. Las mismas de siempre. El presente es mejorable, pero el futuro cae cerca y luce bandera de revolución. Hace un año, Raven prometió cambiar radicalmente el panorama de la acción en primera persona. Hoy sabemos que tampoco era para tanto.

Cada día que pasa, Half-Life y Deus Ex quedan un paso más lejos

Cada día que pasa, *Half-Life* y *Deus Ex* quedan un paso más lejos. Nada parece indicar que las distintas compañías tengan el menor interés en aproximarse a lo expuesto en ellos. Al contrario, estamos una y otra vez con los mata, guarda y muere de siempre. Da igual que vayamos a bordo de un camión o andando en una misión de escolta. Es inútil vender un juego de acción en el que las misiones no ofrecen ningún tipo de continuidad, los niveles carecen de vida propia y los personajes no jugadores siguen actuando como hace algunos años.

Tal vez sea necesario dejar de dedicar páginas a airear proyectos que la realidad acabará deshinchando para dedicar más tiempo al debate, al análisis de las posibles causas que han llevado al estancamiento del género por excelencia del PC. Debe ser ahora, tras la E3, cuando cobremos conciencia de la delicada situación en la que nos encontramos quienes queremos seguir disfrutando de nuestro género preferido sin necesidad de sacrificar el ratón. ■

jripoll@ixoiberica.com

ESTRATEGIA



Por J. Font



Cuestión de instinto

SimCity lleva en el mercado desde 1989. Will Wright dedicó cuatro largos años a trabajar en este juego de planificación inmobiliaria y gestión urbana, pero los resultados compensaron de sobra semejante esfuerzo. El título original ha ido ampliando su leyenda con un rosario de notables secuelas que se interrumpió hace cuatro años, cuando Wright (¿influido por la irrupción de los *reality shows* en horarios de máxima audiencia televisiva?) sustituyó la planificación urbanística por el control de vidas ajenas que ofrecía la serie *Los Sims*.

Este simulador social también ha tenido descendencia: hasta tres ampliaciones con títulos que recuerdan los de los libros de Enid Blyton (*Los cinco juntos otra vez, Los cinco van de camping* y *Los cinco se divierten*). El éxito de esta feliz variación de la fórmula original es tal vez la causa de que llevemos casi un lustro sin disfrutar de un nuevo *SimCity*.

Por suerte, Maxis trabaja ya en la cuarta entrega del clásico SimCity

Por suerte, Maxis ha anunciado la inminente publicación de una nueva entrega. Sí, *SimCity 4* promete ser toda una revolución: un juego mucho más profundo, con más opciones de microgestión y la posibilidad de crear tus ciudades a semejanza de las grandes urbes del mundo industrializado. Y es que esta saga siempre se ha caracterizado por su capacidad de evolución. En cada título, incluida la expansión *SimCity 3000 Unlimited*, Maxis se las ha ido arreglando para incluir un buen número de cambios no sólo tecnológicos, sino también relacionados con la jugabilidad y las opciones de gestión. Sin duda, *SimCity* es la prueba palpable de que no hacen falta ideas revolucionarias para hacer un juego adictivo. Más bien es necesario algo de instinto y capacidad para convertir en diversión pura lo cotidiano, dos cualidades que a Wright le sobran. ■

jfont@ixoiberica.com



Por G. Masnou

También en la red

Una nueva moda ha irrumpido con fuerza en Internet: las aventuras gráficas on line. No, no se trata de mundos persistentes con miles de jugadores participando simultáneamente, sino de pequeñas aventuras a la antigua usanza ejecutables de forma gratuita a través de cualquier módem. A pesar de su naturaleza amateur, algunas de estas propuestas (la mayoría de ellas con múltiples episodios) logran alcanzar cotas dignas del mejor software comercial.

Tal es el caso de *Arcane* (www.thethreshold.com/Arcane/), un culebrón de terror y misterio al más puro estilo *Expediente X* que cuenta ya con cuatro episodios. Esta aventura se beneficia de la tecnología flash para ofrecer una experiencia tan aseada como divertida. Tampoco se queda atrás *Lozenge and Hampshire* (www.frontiernet.net/%7adani/lozenge/mystery/), homenaje a las aventuras de intriga detectivesca con geniales toques de humor. En ella asumimos el papel del audaz investigador Lozenge. Los tres episodios disponibles destilan un innegable aroma retro, muy en la línea de las primeras aventuras en 2D.

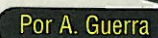
Algunas aventuras gratuitas disponibles en Internet poco tienen que envidiar al mejor software comercial

Ante tanta exuberancia gráfica también se puede encontrar alguna que otra aventura conversacional, como *Suspicion of Murder* (www.suspicion-of-murder.com), que ofrece lo que su título indica, algo así como una adaptación informatizada del famoso juego de sobremesa *Cluedo*. Y no quiero cerrar estas líneas sin mencionar una maravilla llamada *Endsequence* (www.endsequence.com), artesanal propuesta tipo *Myst* que no inventa nada nuevo pero sí demuestra una magistral habilidad para explotar los resortes de esta vieja fórmula. Total, una completa colección de pequeñas joyas que podemos disfrutar a golpe de módem, sin necesidad de dar un paso o gastar un euro. ■



gmasnou@ixoiberica.com







Ni tanto ni tan poco

Basta echar un vistazo a los foros de opinión de medio mundo para cerciorarse de las polémicas suscitadas por algunos de los juegos de carreras que vendrán. Destaca especialmente *Pro Race Driver*, título que ha despertado el máximo interés de los usuarios, ávidos de fantasía de alto octanaje en su PC.

El entusiasmo inicial generado por las primeras imágenes e información alcanzó un punto álgido que hace pocas semanas se tornó en derrotismo. Todo por la publicación de una demo jugable que no era más que material destinado exclusivamente a profesionales del sector y que jamás debió llegar a manos del usuario final, tal y como explicaba una posterior nota de prensa de Codemasters.

Sé por experiencia la desilusión que conlleva darse de bruces con menús incompletos, ausencia de banda sonora, física simplista, problemas de compatibilidad y opciones limitadas. En el caso de esta demo, por ejemplo, se incluye un solo vehículo y circuito que llevarnos a la boca, no se puede configurar ni editar nada y encima la optimización de hardware brilla por su ausencia.

Sé por experiencia la desilusión que conlleva darse de bruces con productos incompletos

Son problemas habituales en las demos jugables realizadas bastante antes de concluir la programación de un juego. Pero no se juzga una película por su promoción o un coche por su estado en la cadena de montaje. No será hasta probar todos los elementos perfectamente engrasados cuando conozcamos cuál es su comportamiento en carretera. Más aún en un título de carreras, donde la menor variante puede marcar la diferencia.

El material previo al lanzamiento de un programa debe servir sólo para el propósito que fue concebido: como muestra, como piedra de toque que permite hacerse una idea del potencial del título en cuestión. Y esto debe aplicarse también a los vídeos de *Need for Speed: Hot Pursuit 2* y *Crazy Taxi*. ■

aguerra@ixoiberica.com

DEPORTES

Por A. Jiménez

A precio de ganga

Oteando el horizonte próximo apenas se vislumbran juegos deportivos de categoría y habrá que prepararse para varios meses de sequía, así que ha llegado el momento de aprovisionarnos con los programas en los que no habíamos reparado y que se encuentran a precio de ganga. Gracias a la dinámica del mercado, juegos relativamente recientes están ahora de oferta por 18 € o menos. Y si, como muchos afirman, las nuevas ediciones de las franquicias deportivas no pasan de ser simples actualizaciones, originales de este calibre ofrecen una relación calidad/precio a la que es difícil resistirse.

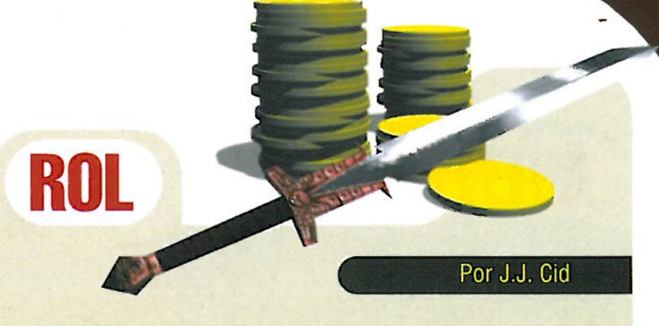
Ha llegado el momento de aprovisionarnos con los programas que están a precio de ganga

Atractivos no les faltan. Calidad contrastada, demos disponibles, parches oficiales e incluso actualizaciones para su puesta al día. Varios tienen en su haber páginas web dedicadas a recopilar contenidos adicionales, modificaciones y ediciones de datos, así como una gran base de usuarios repartida por todo el mundo.

Tenemos fútbol sencillo y sin complicaciones con *Kick-Off 2002* y *Manager de Fútbol 2001-2002*, simulación tenística en *Roland Garros 2001* y *All-Star Tennis 2000*, acción a ras de hierba con *PGA Championship Golf* y para los amantes de las emociones fuertes hay estimulantes propuestas como *Tony Hawk´s Pro Skater 2* y *Pepsi Max Extreme Sports*. En la amplia gama de EA Sports destacan *NBA Live 2001* (ideal para prepararnos con vista a la entrega del año que viene, confirmada para PC), *Rugby 2001* o juegos tan espectaculares como desconocidos por estos lares (*Madden NFL 2001* o *NHL 2000*). Éstos y otros títulos servirán para entretenernos a lo largo de un verano tras el que vendrá una nueva y trepidante temporada. ■

ajimenez@ixoiberica.com

ROL



Por J.J. Cid

Traduciendo runas

La estampa se repetía una y otra vez con cada juego de rol que caía en mis manos. Como si se tratase de una ceremonia de obligatorio cumplimiento, comenzaba el ritual anterior a toda sesión de rol electrónico. Durante la interminable instalación, comenzaba la preparación de objetos imprescindibles. El fardo básico consistía en algo de refrigerio para aguantar horas delante de la pantalla, lápiz y papel para la elaboración de incontables mapas y sobre todo el ineludible diccionario bilingüe.

Con el paso de los años, muchas cosas han cambiado. El automapa ha sustituido a los planos manufacturados de nuestro puño y letra y un mayor autocontrol alimenticio ha eliminado el ineludible avituallamiento horario. Pero el desgastado diccionario sigue impertérrito, ocupando un lugar de privilegio en mi atestado escritorio.

El rol es uno de los géneros donde más importancia tiene la correcta comprensión de textos y voces

Las distribuidoras señalan el elevado índice de piratería que sufren como causa principal de la falta de traducción de sus productos. Por otro lado, muchos usuarios disgustados acaban adquiriendo estos juegos por medios ilegales. Así, la situación se vuelve insostenible, ya que el rol es uno de los géneros donde más importancia tiene la correcta comprensión de textos y voces. Las compañías deberían replantearse su política para con estos juegos. Seguro que una correcta traducción aumentaría significativamente el número de ventas. A su vez, los usuarios, justamente enfadados con esta situación, deberían tener muy en cuenta que en ningún caso la piratería es la solución.

Mirándolo desde una perspectiva más optimista, mi inglés está mejorando. Con cada juego nuevo uso menos el diccionario e incluso me he pasado al monolingüe. ¿Quién sabe si en un futuro las distribuidoras no esgrimirán razones didácticas de este tipo para argumentar su posición? ■

jjcid@ixoiberica.com



SIMULACIÓN

Por M.A. "Gadget" González



La que se nos viene encima

En estas últimas semanas todos nos hemos quedado boquiabiertos al ver las impresionantes imágenes de algunos simuladores que aparecerán este año, pero muy especialmente con las de *Lock On: Modern Air Combat*. Los detalles gráficos de este proyecto incluyen terrenos con texturas altamente detalladas, árboles, caminos, rocas, sembrados con surcos, mares con olas, etc. También se reproducen efectos hasta ahora impensables, como la refracción de la luz en capas de aire de diferentes densidades, nuevas transparencias, reflejos en todas las superficies o rugosidades y curvas en los objetos 3D.

La aviónica, las armas y los modelos físicos de las nuevas simulaciones estarán a la altura de sus gráficos

Al ver las imágenes del juego en Internet, no podemos menos que preguntamos si tal calidad es posible en un simulador digno de tal nombre (recordemos el fiasco de *Eurofighter Typhoon*) y si nuestro ordenador será capaz de renderizar con una tasa de imágenes por segundo aceptable. Las compañías desarrolladoras por fin parecen haberse rendido a los deseos de los aficionados porque, además, parece que la aviónica, las armas y los modelos físicos de las nuevas simulaciones estarán a la altura de sus gráficos. Pero en cuanto a si nuestros actuales ordenadores serán capaces de sacar todo el jugo a estas maravillas del software me temo que toca ser pesimista.

Hasta no hace mucho tiempo los simuladores debían acomodarse a los ordenadores domésticos que usábamos normalmente para procesamiento de textos. Llegó la era en que los ordenadores deben adaptarse a los simuladores. Quizá nuestra afición se haya convertido también en elitista. ■

magonzalez@ixoiberica.com



ON LINE

Por S. Sánchez

Juntos de la mano

El número de juegos de rol masivo on line está creciendo a un ritmo exponencial, pero no parece ser que este tipo de productos estén a punto de saturar el mercado. Lo que sí estamos viviendo es un periodo de transición que presagia un salto cualitativo: los pioneros ya no son capaces de monopolizar el interés de los usuarios.

Es el momento de trabajar en la nueva generación, y los más experimentados no tienen por qué llevarse el gato al agua, aunque partan con algo de ventaja respecto a sus nuevos rivales. Fruto de esta necesidad de renovación profunda nacen proyectos como *Asheron's Call 2*, *EverQuest 2* y las nuevas expansiones de *Anarchy Online* y *Dark Age of Camelot*. Otros títulos, como *Star Wars: Galaxies* y *EVE: The Second Genesis*, suenan como serios contendientes en esta pugna. Todos ellos son títulos que van a marcar tendencias y dan pistas de por dónde irá el rol on line a medio plazo.



La nueva generación de rol on line apuesta por un protagonismo cada vez mayor de los jugadores

La mayoría apuesta por dar el mayor protagonismo posible a los jugadores y ofrecerles un amplio abanico de opciones de juego. También se tiende a la sustitución de los comerciantes controlados por la inteligencia artificial por jugadores especializados en transacciones económicas. Se potencia el trabajo en equipo, una tendencia instituida por el nuevo líder, *Dark Age of Camelot*. Los enfrentamientos entre facciones cada vez influirán de forma más decisiva en el bienestar de sus integrantes. Eso sí, lo que parece más que claro es que por el momento se acabaron las ideas revolucionarias: los pesos pesados del género apuestan por el recicla y vencerás, intentando integrar cada vez más elementos de otros juegos en un todo atractivo y coherente. ■



sergis@ixoiberica.com

OPORTUNIDADES

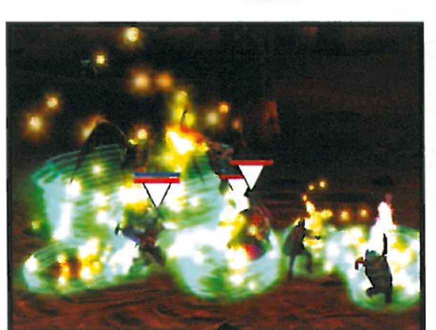
Dioses airados, helicópteros de rescate, forajidos que se esconden entre coyotes y cactus, androides de combate... **La serie económica ofrece diversión sin adulterar y adaptada a todo tipo de paladares**. Únete a los partidarios del comercio justo.

SACRIFICE



FICHA

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Shiny Entertainment
EDITOR: Virgin Interactive
PRECIO: 23,99 €



Los dioses deben estar locos. Sólo así se explica que una compañía como Shiny se haya especializado en divinas extravagancias como ésta, juegos gráficamente abrumadores y con un punto de locura y desmadre. De todas las sublimes rarezas del catálogo Shiny, ésta es tal vez la más rara. Incluso más que el delirante *MDK* o el demencial *Messiah*.

En *Sacrifice* disfrutarás de una festiva ración de estrategia de alta escuela; sin edificios o tediosos árboles tecnológicos, pero con acción de primer orden. El pretexto es simple: cinco dioses a cuál más desquiciado se disputan el control de un archipiélago de fantasía. Tú puedes ofrecer tus servicios a cualquiera de ellos, beneficiarte de sus artes mágicas y luchar a brazo partido para extender su culto. Los altares y fuentes de salud se convierten pronto en elementos claves de esta frenética variante del ajedrez. El entorno físico es un extraordinario despliegue de imaginación, recursos técnicos y buen gusto.



X-COM: ENFORCER



Una invasión alienígena es la oportunidad perfecta para que se vea la diferencia entre los androides de tuerca en pecho y los robotijos de tres al cuarto. En tu papel de robot de combate, debes cocinar una sopa de alienígena condimentada con grandes dosis de aventura y acción.

Género: Acción/Aventuras · Precio: 29,99 €

LA VENGANZA DE LOS MALVADOS



Un juego en el que compites sobre un patinete, bien sea con motor o sin él, a lo largo y ancho de ocho trazados esparcidos por el mundo. En tu carrera frenética por ser el mejor, irás saltando rampas, sorteando obstáculos y recogiendo *power ups*.

Género: Infantil · Precio: 17,97 €

24 HORAS DE LE MANS



FICHA

GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Infogrames
EDITOR: Infogrames
PRECIO: 29,99 €

Si tu sueño siempre había sido pasarte 24 horas al volante virtual, ahora puedes hacerlo. Le Mans es uno de aquellos juegos que no se separan de ti ni para lavarse los dientes. La reproducción de la carrera de resistencia automovilística más famosa del mundo es tan fiable que hasta puedes participar en ella en riguroso tiempo real. Y si eres de los que piensan que hasta la felicidad hay que administrarla en pequeñas dosis, puedes acelerar el ritmo de carrera u optar por el resto de modos de juego, todos ellos competitivos y exigentes en cuanto a conducción. Y todo adornado por una IA bastante realista y una física más que digna.



DESPERADOS



Los juegos de estrategia ambientados en el Salvaje Oeste se cuentan con los dedos de una mano. *Desperados* es el más reciente y tal vez el más completo. Tiene un guión sólido y una buena IA, aunque la exótica ambientación no puede ocultar lo mucho que se parece a *Commandos*. Se basa en una larga y difícil campaña lineal en la que controlas a un selecto grupo de forajidos, todos ellos buena gente y dotados de habilidades complementarias.

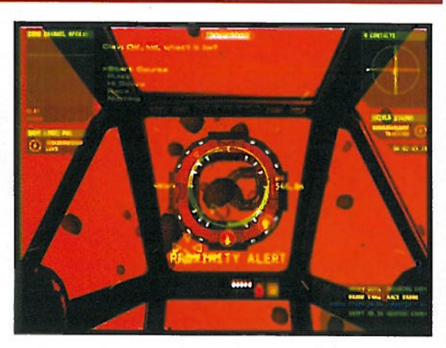
Las misiones se basan en una serie de problemas de tipo lógico que debes resolver eligiendo al miembro de tu cuadrilla que más útil pueda resultar en cada situación concreta. Es un tipo de jugabilidad inteligente y equilibrada, aunque, a la larga, un poco rutinaria. Eso sí, los escenarios rezuman Viejo Oeste por los cuatro costados, la inteligencia artificial apenas presenta fisuras y no faltan detalles de escrupuloso realismo.



INDEPENDENCE WAR 2



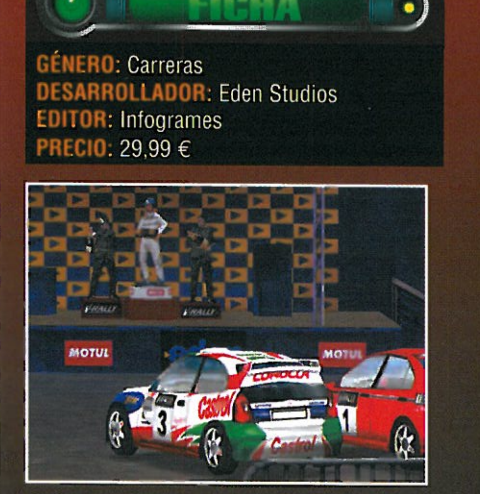
Puede que el primer *Independence War* no convenciese ni al núcleo duro de los adictos a la simulación espacial, pero éste sí tiene potencial para satisfacer a los seguidores de varios géneros. Como simulador es excelente, como aventura gráfica cumple de sobras y como juego de estrategia consigue dar el pego. En resumen, que se trata de un juego completo además de espectacular, bien ambientado y con una muy buena trama de fondo. En él ejercerás de pirata espacial, un tipo duro pero con su propio sentido de la ética que sólo aspira a destruir a los secuaces de la corporación



galáctica que asesinaron a su padre.

En la fase inicial del juego, aprenderás a pilotar diferentes tipos de naves espaciales de la mano del digitalizado abuelo de tu personaje. Hecho esto, llega la hora de embarcarse en una campaña narrativa con apuntes de estrategia en la que se te irán asignando objetivos concretos, todos ellos tendentes a que acumules recompensas con las que mejorar tu nave y te acerques al momento de la venganza.

V-RALLY 2



No es tan arcade como *Sega Rally 2* o el primer *V-Rally* ni tan realista en la simulación como *Colin McRae 2* o *Rally Masters*. Pero pese a que se acerca más a los dos primeros, ofrece un razonable equilibrio al que hay que añadir un control de daños verosímil, buenos gráficos y texturas y un atractivo diseño de circuitos. Destaca la espectacularidad de las carreras nocturnas y la inclusión de un completo editor de circuitos.

SEARCH & RESCUE 2



Tal y como indica el título, este juego te va a embarcar en una serie de misiones de búsqueda y rescate. Se trata de pilotar un flamante HH-65A Dolphin, el helicóptero que patrulla las costas de Estados Unidos. En cuanto aprendas a manejarlo, te lo pasarás en grande rescatando náufragos o echando un oportuno cable a barcos en apuros. El juego consta de 50 misiones en tierra o alta mar. Todas ellas exigen una considerable pericia y el tipo de simulación es detallado y verosímil.





JEDI KNIGHT II
JEDI OUTCAST

Jedi Knight II es un largo y complejo juego de acción en el que el uso de la materia gris prevalece. Incluye **centenares de complejos enigmas que ahora te ponemos en bandeja** gracias a la perseverancia de nuestros redactores. **Controlar el poder de la Fuerza jamás había sido tan sencillo.**





KEJIM POST

1 Elimina a los guardias que encontrarás en tu avance y entra en el habitáculo de enfrente. Sube por las estanterías para hacerte con los ítems y después destruye las minas lapa de la pared. Recoge los ítems de la estantería y sal al exterior.

2 Dirígete hacia la izquierda, elimina al numeroso grupo de guardias que custodian la entrada principal y sigue por la izquierda. Elimina al guardia de la sala de control, hazte con la llave y sube a la azotea mediante el elevador.

3 Sube ahora al elevador de la derecha. En la sala de control, pulsa el interruptor que accionará un cañón de defensa. La alarma atraerá a varios guardias. Vuelve a la azotea del edificio, donde hallarás armamento y varios ítems. Retrocede hasta la entrada principal y utiliza el enorme cañón para volar la puerta que impide el acceso.



4 Sigue a tu compañera y hazte con las bombas termales y demás ítems de la habitación de la derecha. Dispara sobre el contenedor amarillo y cuélate por el agujero del suelo. Avanza por el pasillo, dispara sobre el generador que hay al final y corre a refugiarte en el elevador. Vuelve al generador, rodéalo y utiliza el elevador. Dispara sobre la rejilla que hay en el suelo, introdúcete en la misma y, tras eliminar al guardia, acciona todos los interruptores.

5 Mientras tu compañera manipula los paneles de control, sal al pasillo principal y luego sigue hacia la izquierda. Elimina a los guardias y toma la bifurcación de la derecha. Tras llegar a una enorme sala, introdúcete en el elevador y utiliza los binoculares con infrarrojos para atravesar la zona oscura. Llegarás a una sala con un enorme generador protegido por varios guardias imperiales. Acaba con ellos, hazte con una nueva llave de acceso y acciona los tres interruptores del panel.

6 Sal por la puerta de la derecha, sube las escalinatas y sigue hacia la izquierda hasta llegar a una enorme pasarela flotante. Dirígete hacia la puerta con el signo verde, desciende por las escalinatas de la izquierda, limpia la sala de enemigos y acciona el panel de control. Aquí necesitarás los conocimientos de electrónica de tu compañera, así que, tras pedir su ayuda, deberás socorrerla, ya que le tienden una emboscada. Para ello, retrocede hasta la sala del enorme elevador.

7 Acompaña a Jan hasta el panel y vuelve a la puerta de la derecha. Retrocede hasta la plataforma flotante y entra por la puerta señalada con un signo rojo. Limpia la zona de guardias y avanza en línea recta hasta llegar a un panel de control que acciona cuatro antenas.

8 Sigue hacia la izquierda hasta llegar a una zona con múltiples fugas de gas. Tras eliminar a los guardias, cruza rápidamente el corredor de cristal porque la estructura se desplomará. Avanza, destruye los robots voladores y sube por el elevador que hay tras el cristal.

9 Ya en el exterior, destruye el resto de robots y cruza la pasarela de la izquierda. Introdúcete en la sala de control, elimina a los guardias y observa el extraño signo que hay en la habitación de enfrente. Sigue hacia la izquierda, accede por las escaleras de la derecha y sube al elevador.

10 Tras eliminar a los guardias, acciona el panel y avanza por el corredor que hay alrededor de la cúpula. Activa el panel que hay en el otro extremo y salta sobre una de las pasarelas flotantes. Llega el momento de introducir los tres extraños signos en los paneles del centro. Una vez realizada la operación, pulsa sobre los tres paneles de control y se desplegará la pasarela que da acceso a la siguiente misión.

KEJIM BASE

1 Acaba con los guardias imperiales haciendo estallar las botellas de gas y coge los ítems que hay en las salas de la derecha y la izquierda. Acciona el interruptor para abrir la puerta de enfrente. Tras acabar con los soldados, sigue por la izquierda. Liquida otro par de guardias y luego acciona el panel de la izquierda. Rompe el cristal de la pared, entra en la sala de refrigeración y pulsa sobre los dos interruptores.

2 Rompe uno de los cristales de la cámara, métete dentro y sal utilizando la puerta situada en el otro extremo. Cruza ahora la puerta de la derecha y luego acciona el panel de control. Sube por las escaleras y llegarás al exterior de la cámara. Entra de nuevo en ella y usa la pasarela rotatoria para acceder al piso superior. Cruza la pasarela de cristal, salta hacia hasta el borde que rodea la sala y haz explotar el contenedor que hay tras las ventanas. Aparecerá una pasarela que da acceso a un nuevo panel.

3 Ahora podrás entrar en la estructura que hay en el centro de la habitación. Baja por la trampilla y cruza el conducto hasta llegar a una especie de laboratorio. Acciona el panel de control situado a la derecha y luego sube a la parte superior de la sala. Sube por las escalinatas de la izquierda y acciona el panel. Retrocede, dirígete hasta la puerta situada en el extremo derecho de la habitación y encontrarás otro panel que también debes accionar.

4 Sigue hacia la derecha y llegarás a una prisión. Crúzala en diagonal, utiliza el





elevador y entra por la puerta de enfrente. Acciona los dos paneles, retrocede y dirígete a la derecha. Desactiva los campos de fuerza de las celdas para poder coger los ítems.

5 Regresa al laboratorio y sigue por las escalinatas. Llegarás a una sala fuertemente protegida por cañones. Tras destruirlos, utiliza las plataformas para tener acceso a múltiples ítems. Sigue por las escaleras de la derecha y utiliza la llave de acceso de uno de los guardias para acceder a una nueva sala. Maneja los paneles de control para poner en marcha los mecanismos del laboratorio y sigue por la puerta de la derecha.

6 Destruye los dos cañones que protegen la nueva sala. Haz estallar el contenedor amarillo y entra por el boquete resultante. Acciona los dos paneles de la sala de control, sal al pasadizo y cruza la siguiente puerta, que lleva a una sala con tres generadores verdes. Elimina a los guardias, destruye los generadores, hazte con la llave de seguridad y los ítems y sube por las escaleras de la izquierda.

7 Acciona el panel y regresa a la zona de las plataformas para recoger nuevos ítems. Luego vuelve a los generadores verdes y entra por la puerta protegida por un campo de fuerza (ahora accesible). Rompe el cristal de enfrente, elimina a los guardias y acciona el panel que hay detrás de los cañones. Utiliza un cañón para eliminar al contingente de soldados y accede a la habitación contigua, en la que hallarás un enorme generador. Pulsa los controles que hay en la parte derecha de éste. Cuando el generador haya explotado, entra por el boquete de la puerta y desciende por las escalinatas.



8 Entra por la puerta de enfrente y hazte con la llave de uno de los guardias. Date prisa si no quieres que te afecte el gas mortal. Retrocede, utiliza la llave de seguridad en el panel protegido por el cristal y acciónalo. Ahora deberás dirigir al pequeño androide a través de las compuertas que hay por la zona.

9 Cuando llegues a la sala llena de gas, introdúcete en el corredor de la derecha. Al llegar a los generadores, baja por la rampa y acciona el pequeño interruptor que hay en una de las paredes. Deja al androide, cruza de nuevo la sala y llegarás a un almacén de minerales. Elimina a los guardias, avanza hasta que te encuentres ante tres pequeños generadores y sigue por el pasadizo.

ARTUS MINE

1 Avanza por el camino estrecho hasta la entrada de la base. Evita que los focos te iluminen. Introdúcete en el edificio de la izquierda y desactiva el sistema de seguridad mediante el panel. Sal al exterior y hazte con la ballesta que hay al borde del precipicio.

2 Retrocede y utiliza las tuberías (cuidado, pueden desplomarse) para acceder a la parte superior. Sube por las escalerillas, deshazte de las tropas enemigas, recoge los ítems y utiliza el elevador para acceder a la pasarela. Hazte con la llave de seguridad que tienen los guardias y utilízala en la puerta cerrada de la parte inferior.

3 Avanza unos metros, limpia la sala de comunicaciones de escoria enemiga y hazte con la llave que tiene uno de los oficiales. Sigue por la puerta de la derecha y utiliza el montacargas para ir al nivel inferior. Elimina las tropas de asalto, hazte con todos los ítems y cruza la puerta de las luces rojas. Utiliza el elevador y sigue hacia la derecha. Otra sala de comunicaciones y otra emboscada de tropas de asalto.





4 Tras la escaramuza, sal a través de la puerta situada al lado de la ventana y avanza hacia la pasarela exterior. Sigue por el pasadizo, gira a la derecha y luego a la izquierda. Después de una pequeña trifulca, lograrás valiosos ítems. Retrocede, sigue hacia la derecha y luego otra vez a la derecha. Otra sala de comunicaciones que deberás limpiar y otra llave de acceso que deberás obtener.

5 Sal al exterior a través de una de las puertas situadas en el otro extremo de la sala y asómate al precipicio. Salta sobre la tubería de residuos móvil que aparece. Salta al saliente cuando retroceda, entra en ella y crúzala a toda velocidad. Cuando llegues junto a los cinco generadores, destrúyelos. Utiliza el elevador improvisado para ascender.

6 Súbete al transportador desde los paneles de iluminación. Tras avanzar unos metros, salta al interior de la gruta de la derecha. Sigue siempre hacia la derecha y hallarás un vehículo perforador. Ponlo en marcha. Luego súbete a uno de los vehículos transportadores, cruza el boquete y accede a la siguiente sala. Liquida a sus inquilinos y hazte con los ítems.

7 Cruza la puerta situada en el otro extremo. Acaba con las tropas de la zona, utiliza la prensa hidráulica para acceder a la pasarela superior y sal por la puerta del otro extremo. Tras acabar con los guardias y hacerte con un par de llaves de acceso, manipula el panel que hay al lado del generador y éste volará por los aires. Todo se viene abajo.

8 Huye. Dirígete hacia la puerta situada al otro extremo de la sala, avanza por el pasadizo, elimina toda oposición y cruza la puerta de enfrente. Utiliza el elevador, avanza hacia la derecha y acaba con los guardias de la sala de control. Luego utiliza el montacargas para dejar la zona.

ARTUS DETENTION

1 Liquida las tropas de asalto y salta a la pasarela. Utiliza la columna derruida para acceder al panel y púlsalo para abrir la puerta. Avanza por la primera puerta a la derecha y acciona el panel que hay al final del corredor. Coge todos los ítems de la zona, gírate y ve hacia la derecha hasta llegar a un enorme elevador circular. Sigue avanzando y entra por la primera puerta. Sube por las escalinatas, acaba con los soldados imperiales y sigue hacia la derecha.

2 Repite la misma operación hasta llegar al último piso. Una vez allí, dirígete hacia la derecha y sube por las escalinatas que llevan a la sala de control. Acciona los mecanismos que ponen en marcha un enorme ventilador y que abren todas las celdas y vuelve al elevador.

3 Cuando los guardias liquiden a uno de los prisioneros, entra por la puerta de la derecha. Sigue al reo que te dirige la palabra y ayuda a los demás a acabar con las tropas imperiales. Hazte con todos los ítems de la zona y luego utiliza el elevador para acceder a las pasarelas de la parte superior.

4 Avanza hasta llegar a una pequeña pasarela. A la derecha hay una rejilla. Hazla pedazos y avanza por el conducto hasta que llegues a una zona con otras tres rejillas y un ventilador. Cuélate en el agujero, avanza hasta la zona rocosa y entra por la única rejilla abierta. Luego sigue hacia la izquierda y llegarás hasta una zona llena de restos de tropas enemigas. Coge todos los ítems, cruza la puerta de enfrente y luego la de la izquierda para accionar un panel.

5 Sigue hasta llegar a otra zona llena de paneles similares y cruza la puerta de la izquierda. No elimines al oficial del interior y acciona el panel de control de la derecha. Sigue al oficial, ya que activará el panel de control que da acceso al centro de control. Acaba con los enemigos del interior y obliga al oficial a que te abra una puerta bloqueada. Avanza, utiliza el elevador y llegarás a una zona llena de uniformes para pilotos. Métete en el conducto que hay al final de la sala y avanza hacia la derecha.



ARTUS TOPSIDE

1 Entra en el edificio de la izquierda. Hazte con la llave de acceso, activa el elevador y utilízalo. Apodérate del cañón láser y destruye el AT-ST Walker. Repite la operación con los soldados de la azotea y destruye el AT-ST que sale del edificio. Abandona el cañón, entra en la parte superior de la torre, liquida al oficial y activa el panel de control.



2 Vuelve a utilizar el elevador y sigue avanzando. Aparecerá otro colosal AT-ST, así que retrocede y utiliza el cañón láser. Sigue hacia la base, deshazte de las tropas de asalto y sigue hacia la derecha. Utiliza el elevador para acceder a la parte superior y cruza la pasarela de metal. Una vez dentro, elimina a los guardias y hazte con los ítems.

3 Llegarás a un enorme hangar con varios AT-ST. Limpia la zona de soldados imperiales y sigue por la puerta de enfrente. Utiliza el elevador para descender a la parte inferior del hangar, liquida a los oficiales y hazte con las dos llaves de seguridad.

4 Cruza la puerta del centro del hangar y sigue hasta un panel que desactiva el campo de fuerza de los poderosos cañones de iones. Retrocede y utiliza tu cañón láser para destruirlos.

5 Vuelve al interior de la base y cruza la pasarela a la vez que eliminas a los enemigos que intentan acabar contigo. Sigue avanzando, evita las minas lapa situadas en la pared y reúnete de nuevo con Jan, que ha sido apresada por las tropas imperiales. Acabas de topar con Dessan, un poderoso Jedi. Lucha con él aunque no puedas vencerle.



YAVIN TEMPLE

1 Tras la conversación con C3PO, utiliza los elevadores y llegarás al lugar en que está el maestro Skywalker. Después de hablar con él, retrocede hasta la puerta con el signo rebelde y sal al exterior. Cruza el jardín. Cuando llegues a una plaza con un enorme monolito en el centro, introdúcete por el hueco del otro extremo. Tras la caída, avanza por la puerta de la izquierda y hallarás un cubo que te permitirá empujar objetos con la mente.

2 Sigue avanzando y llegarás hasta un corredor lleno de extraños símbolos. Con la tecla F1, desplaza las baldosas a izquierda o derecha en función de los signos de ambas paredes.

3 Tras hacerte con el cubo que te permite atraer objetos, entra en la sala contigua y utiliza la nueva habilidad para desplegar la escalinata. En la siguiente habitación, hazte con el cubo de velocidad y atraviesa el boquete que tienes enfrente. Pulsa el interruptor situado al lado de una de las puertas y crúzala para situarte encima de una enorme plataforma. Se abrirán todas las puertas que hay frente a ti. Pulsa F3 para usar el poder de la velocidad y cruzarlas antes de que se cierren. Atraviesa la rampa. En la siguiente habitación puedes hacerte con el cubo de salto.

4 De nuevo en la sala principal del templo, utiliza el poder del salto para acceder a la pasarela superior. Cruza la puerta de enfrente y llegarás a la sala que pone a prueba todos tus nuevos poderes. Utiliza el poder de atraer objetos en cada una de las fuentes de la pared. Sitúate en el extremo opuesto a la verja y utiliza el poder de la velocidad para cruzar la sala antes de que la rejilla se cierre. Luego baja por las escaleras y utiliza el poder de empujar en la pared de la derecha para abrir un boquete en la misma. Sigue por el corredor y alcanzarás una sala en la que deberás dar unos pocos saltos. Con el poder de empujar desplaza las enormes baldosas de la pared para alcanzar la puerta que hay en lo alto de la sala.

5 En la siguiente galería te espera una prueba de velocidad y salto. Deberás ser rápido y ágil. Pulsa la tecla F3 y avanza hacia el boquete que hay en la pared de enfrente. Utiliza la plataforma móvil y salta para alcanzar la obertura del otro lado de la sala. Una vez en el exterior, utiliza el poder de empujón para mover los cinco salientes del monolito. La espada láser hará acto de presencia. Sitúate sobre la plataforma que hay en el hueco triangular de la pared. Cuando ésta se haya desplazado del todo, combina el poder de velocidad y el de atracción para alcanzar el sable antes de que la verja se cierre del todo. Para abandonar la zona, lanza el sable contra las cuerdas que sujetan las dos enormes piedras de la pared.

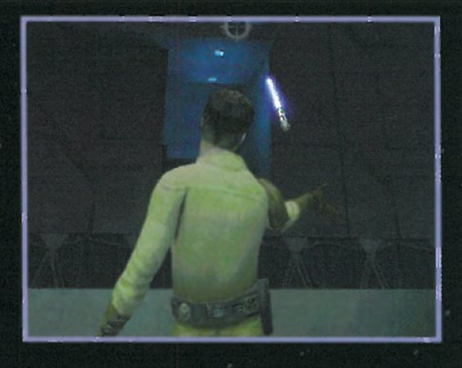
NS STREETS

1 Avanza y entra en el bar situado en uno de los edificios de la izquierda. Tras hablar con el camarero, serás víctima de una emboscada. Utiliza el sable láser para resolver la situación y luego sube por la rampa de la habitación de detrás. Sube por las escaleras de la derecha, coge los ítems de encima de la mesa y pulsa sobre el panel de control. Vuelve a la barra del bar y habla de nuevo con el camarero.

2 Regresa a la calle y utiliza el modo francotirador del Tenloss DXR-6 para acabar con los enemigos de la azotea del edificio de enfrente. Entra de nuevo en el bar, sube por la pasarela y sigue avanzando hasta la siguiente rampa. Sal por la primera puerta de la izquierda y salta desde la azotea al edificio de enfrente. Elimina a los que asoman la cabeza por el agujero del techo y utiliza el elevador para alcanzar el piso superior.

3 Avanza por la puerta de la izquierda, sal y salta hacia la azotea del edificio de la izquierda. Elimina con el Tenloss a los francotiradores del edificio de enfrente, sube por la rampa y cruza la puerta de la izquierda para llegar al último piso. Sitúate en el borde la azotea y, utilizando el poder de la velocidad, salta al interior del edificio con el techo de cristal. Utiliza el panel para activar la pasarela que da acceso al edificio de





enfrente y elimina a los enemigos que hay por la zona.

4 Dirígete al edificio, entra en el elevador y utiliza tu poder para empujar la caja de metal que hay detrás del cristal. De nuevo en la azotea, pulsa sobre el panel de la derecha, sube por la rampa y avanza hasta llegar a un elevador que te situará entre dos edificios. Sigue avanzando por la azotea. Verás una nave de transporte con tres individuos. Acaba con ellos y salta sobre la nave para luego acceder al siguiente edificio.

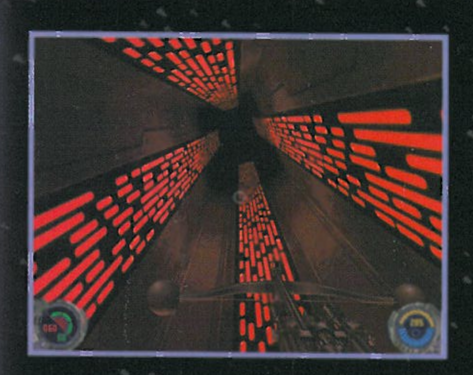
5 Utiliza el elevador y cruza la pasarela de cristal evitando caer al vacío. Ya en el edificio de enfrente, haz estallar el barril que hay junto a la pared, cruza por el boquete y dispara sobre el mecanismo cortocircuitado. Atraviesa la habitación inundada y utiliza tus poderes para desplegar la plataforma que hay bajo la puerta. Ignora dicha puerta y sube a la azotea. Acciona el panel de control de la derecha y salta cuidadosamente sobre la plataforma amarilla.

6 Utiliza tus poderes para acercar la plataforma de enfrente y salta sobre ella. Luego salta sobre el contenedor. Cuando éste se detenga ante un panel con una luz roja y otra verde, utiliza el poder para empujarlo y el contenedor continuará su viaje. Luego repite la misma operación en el siguiente panel.

NS HIDEOUT

1 Salta del contenedor, desplázate por la cinta corredora y utiliza el sable para destruir la verja metálica. Avanza hacia interior de la planta de basura, entra por la primera puerta a la derecha, recoge los ítems y destruye el contenedor de color amarillo. Cruza el boquete y hazte con todos los ítems.

2 Retrocede y dirígete a la enorme trituradora del centro del complejo. Atraviesa el conducto iluminado y sigue por el interior de la trituradora hasta alcanzar la puerta. Avanza unos metros y llegarás a una estancia llena de contenedores apilados. Salta de contenedor en contenedor hasta llegar al otro extremo de la sala. Utiliza el poder para empujar el contenedor situado en la plataforma encima de tu cabeza y luego accede a la misma.



3 Sigue por la pasarela y llegarás hasta un conducto bloqueado por unas vagonetas. Utiliza el poder para desplazar las dos vagonetas hacia tu posición y luego retrocede de nuevo hasta la sala principal. Sigue recorriendo la trituradora, después gira a la derecha y luego a la izquierda y llegarás ante una puerta que da paso a una estancia llena de cajas y con un enorme cristal que la divide en dos. A la izquierda hallarás una caja de color rojo que podrás desplazar con tu poder. Entra en el hueco y avanza por el pasadizo hacia la izquierda.

4 Sigue por el corredor de detrás de las vagonetas, utiliza tus poderes para pulsar el panel escondido tras la ventana de la derecha y se abrirá una puerta. Avanza por ella y luego elimina a los tipos que lanzan bombas térmicas desde el techo. Más adelante toparás con tres francotiradores escondidos tras unas columnas. A tu derecha hay una rejilla de color blanco. Destrúyela, entra en el conducto y dispara sobre el contenedor amarillo que hay en la habitación inferior.

5 Retrocede unos metros y utiliza el sable con el extraño artilugio situado en la puerta. Avanza, entra por el boquete incendiado que hay en la pared y luego sigue por la rampa de la izquierda. Cruza la puerta de la izquierda y unos metros más adelante te reunirás con Lando.

6 Tras la conversación, retrocede hasta la puerta incendiada, gira a la derecha y luego de nuevo a la derecha. Cuando hayas llegado a parte alta de la planta trituradora, avanza por la pasarela, utiliza el elevador y elimina al tipo del interior de la caseta. Utiliza la contraseña que te ha dado Lando en la puerta de la derecha y acciona el elevador en dos ocasiones.

7 Maneja el sable láser para destruir los barrotes de la celda y derrotar a los soldados enemigos. Acaba también con los cañones móviles que hay a lo largo del corredor. Utiliza el poder de empujar para activar el panel que hay detrás del cristal, y sigue hasta hallar a Reelo Baruk. El muy pérfido va a tenderte una emboscada. No hay problema: utiliza tu sable para acabar con los cañones móviles que disparan desde el tejado. Después elimina a los enemigos que te atacan y cruza la puerta de la izquierda del despacho de Reelo.

8 Sube por la rampa y activa el interruptor que hay detrás de la mesa de Reelo y el del panel de control de enfrente. Acabas de liberar a Lando. Accede al círculo central de la enorme sala de enfrente y avanza hasta que te reúnas con Lando. Luego síguele y activa el elevador.

NS STARPAD

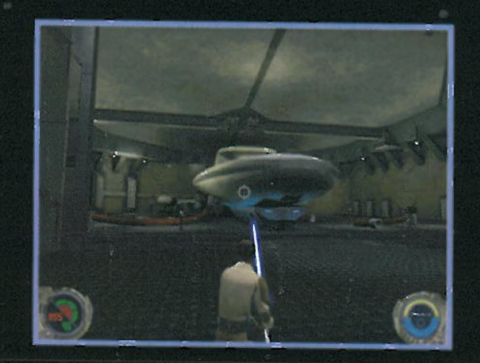
1 Avanza por la rampa, elimina al guardia de detrás del cristal y accede al elevador. Sigue a tu compañero a través del corredor. Tras la conversación, utiliza el elevador de la derecha para salir. Avanza por la pasarela de enfrente y maneja el sable para destruir el artilugio que protege la puerta.

2 Elimina al guardia, sigue por la puerta de la izquierda y acaba con los dos tipos que hay al borde del enorme agujero de color rojo. Ponte las gafas infrarrojas y prosigue por la puerta de enfrente hasta llegar de nuevo al exterior. Elimina a los guardias que hay alrededor de los contenedores y avanza hacia la izquierda a través de la pasarela. Liquida a los soldados que hay en la zona y avanza por el interior del edificio hasta llegar de nuevo al exterior.

3 Desplázate hasta la pasarela señalada con tres marcas blancas y utiliza el supersalto para entrar en el edificio de la izquierda. Sigue por el pasadizo y llegarás hasta el panel de control que abre el hangar donde está la nave de fuga. Rompe el cristal, salta a la pasarela de enfrente y dirígete a la izquierda para reunirte con Lando.

4 Un numeroso contingente intentará impedir que subáis a la nave. Acaba con todos ellos a la vez que proteges la vida de Lando. Entra en la nave, acaba con la escoria de su interior y, tras hablar de nuevo con Lando, sal al hangar.

5 Sigue hacia la derecha, desplaza la caja roja que hay en la pared, destruye la verja y entra en el conducto. En la sala situada en el otro extremo, elimina a los dos tipos que patrullan y activa los cinco paneles de control. Regresa al hangar y dirígete al otro extremo de la nave. Tras destruir la verja que hay en el suelo, activa los cinco paneles de la sala contigua.



6 Regresa al hangar, apunta los dos signos que hay inscritos en los cilindros pegados a los tubos de combustible (rojo y azul) y sal al exterior por la puerta de la zona frontal de la nave. Sitúate en la parte superior del depósito de combustible que hay a la izquierda e introduce los signos que has apuntado.

7 Regresa a la nave y habla con Lando. Tras la emboscada de Reelo, pulsa sobre el panel de control de la izquierda y utiliza el cañón de la nave para acabar con los enemigos que impiden el despegue.



BESPIN UNDERCITY

1 Avanza por la derecha y destruye la verja. Cuando el elevador llegue a tu altura, entra en el conducto. Ya en la parte superior de la edificación, acaba con los tres individuos poco amistosos y entra por la puerta de enfrente cuando el signo que hay encima se ponga blanco.

2 Avanza por la derecha, elimina al numeroso grupo de enemigos y activa el panel de control que hay tras la pantalla de cristal. Espera al momento oportuno para hacer uso del poder de la velocidad y cruzar sin peligro la sala crematoria de enfrente. En su interior, utiliza el sable láser para destruir el artefacto que bloquea la puerta y luego sube al elevador.

3 Utiliza el Tenloss para acabar con los dos francotiradores que hay en las proximidades. Luego debes alcanzar los elevadores situados en varios puntos y a diversas alturas. Observa que cada cierto tiempo aparece una especie de red magnética. En ese preciso instante debes utilizar tus poderes de habilidad y salto para cruzar la red y alcanzar el siguiente elevador. Repite la operación hasta alcanzar el último nivel, pero no pises los tubos incandescentes.

4 Ya en la parte superior, cruza rápidamente los tubos. Te llevarán a la puerta de salida. Tras recuperar la salud con los ítems que hay en el elevador, utilízalo para acceder al siguiente nivel. Elimina a los enemigos de la zona, destruye la verja que hay a tu derecha e introdúcete en el conducto. Tras aterrizar de forma precipitada sobre una plataforma flotante, utiliza la corriente de aire para acceder a la siguiente plataforma. Repite la misma operación hasta alcanzar la parte superior. Allí te enfrentarás a un Jedi oscuro. Utiliza el poder de la velocidad combinada con varios ataques con la espada para liquidarlo. Elimina los nuevos focos de resistencia y avanza hasta encontrar a otro caballero. Tras acabar con él, cruza la primera puerta de la derecha, activa el robot que hay dentro de una pequeña cápsula y sitúate junto a él sobre el elevador.



BESPIN STREETS

1 Accede a la plataforma de la izquierda, abre la puerta de la sala de controles y desactiva las granadas de la pared. Tras eliminar al guardia, activa el panel y cruza la puerta principal junto al robot. En el siguiente corredor, destruye las minas lapa de la pared y liquida a los guardias de la cornisa de la derecha.

2 Acaba con todos los enemigos que hay en el hangar, sigue por la puerta izquierda y coge todos los ítems de la sala de control de la izquierda. Utiliza el sable para destruir el artefacto que bloquea la puerta de la derecha y luego sigue por la puerta del otro extremo. Elimina al Jedi que aparecerá por sorpresa.

3 Tras hablar con los guardias aliados, sigue por la puerta de enfrente y luego hacia la izquierda. Ayuda a los guardias y apodérate del cañón láser. Tras limpiar los alrededores, entra en la fortaleza y utiliza el elevador del otro extremo para acceder a la parte superior. Avanza por la cornisa. Ya de nuevo en el interior del edificio, sigue por la puerta de la derecha hasta llegar a una sala con dos puertas a cada extremo. Destruye el artilugio que bloquea la puerta y, tras reunirte con dos guardias rebeldes, sal por la puerta de enfrente.

4 Sigue por la cornisa, utiliza los dos elevadores y accede a la puerta situada en la cornisa de enfrente. Acaba con los enemigos del interior de la sala de control y pulsa en el panel situado a la izquierda.

5 Sal al exterior, accede a la enorme puerta que se ha abierto a la derecha y sitúate en medio de los dos monolitos de piedra. Tras acabar con los dos Jedi, utiliza el elevador de enfrente y cruza el puente evitando activar las bombas lapa. Cuando te halles frente al ventanal hermético, salta al charco de la derecha, elimina a los dos guardias y cruza la puerta de enfrente.

6 Sigue por la derecha eliminado a los numerosos guardias enemigos y entra de nuevo en el edificio. Tras acabar con los guardias, sigue por la puerta de enfrente y utiliza el elevador. Elimina a los soldados y al guerrero Jedi y hazte con la llave de seguridad de uno de los oficiales. Utilízala en el panel de control de la puerta de la izquierda.

BESPIN PLATFORM

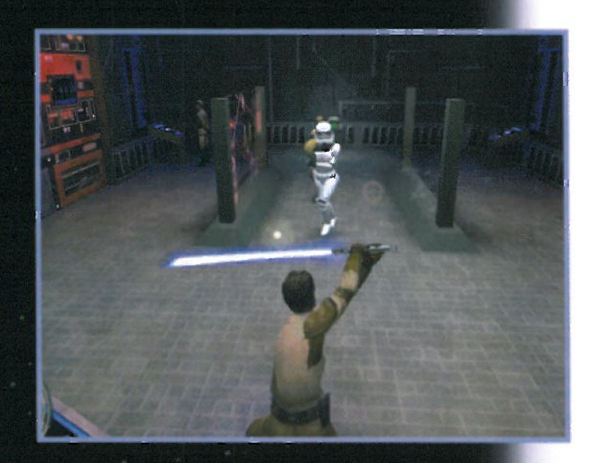
1 Acaba con el Jedi del pasadizo, sigue por la puerta de enfrente y llegarás hasta un vestíbulo circular lleno de enemigos. Limpia la zona y cruza la puerta de enfrente. Haz que exploten las minas lapa de la pared y destruye los peligrosos mini-cañones que hay a lo largo del corredor.

2 Entra por la primera puerta a la derecha, hazte con todos los ítems y dirígete a la puerta de la zona superior. Apodérate de la llave de seguridad que posee el oficial, retrocede hasta el vestíbulo circular y, antes de utiliza la llave en el elevador, destruye las minas lapa situadas en la parte superior del mismo.

3 Acaba con los tres guardianes y utiliza la llave de seguridad en el panel que hay a la derecha de la puerta. Tras eliminar al guerrero Jedi y a las tropas de asalto, acciona el pulsador del panel de control situado a la derecha y retrocede hasta el elevador. Un fuerte dispositivo de soldados enemigos te espera en las inmediaciones del elevador. Cuando los hayas eliminado, hazte con la llave de seguridad del oficial y utilízala en el panel del pasadizo de la izquierda.



4 Cruza la puerta, acaba con el Jedi y utiliza el convertidor de escudo para recuperar energía. Sal, dirígete primero a la derecha, luego cruza la puerta de la izquierda y finalmente abre la puerta marcada con extraños símbolos verdes. Llega el momento de vengar la (¿presunta?) muerte de Jan. El combate contra el esbirro de Dessan ofrece dos grandes dificultades: los rayos que lanza son increíblemente dañinos y las armas de fuego resultan prácticamente inútiles. No dejes de moverte y utiliza una combinación de poder de velocidad y rápidos sablazos.



CAIRN BAY

1 Liquida a las unidades enemigas del hangar, hazte con los ítems de la zona y accede al hangar principal. No entres a lo loco, ya que te espera una gran cantidad de unidades de asalto apoyadas por dos grandes cañones láser. Mantente fuera del hangar y utiliza el Tenloss para disparar a los artilleros. Luego entra y usa el sable para acabar con el resto. No te olvides de los dos soldados que lanzan granadas desde lo alto del hangar.

2 Sal por la puerta de la izquierda, sigue a la izquierda y elimina a los dos guardias. Tendrás un nuevo encuentro con Skywalker. Tras la conversación, seréis víctimas de una emboscada. Cuando acabes con los asaltantes, te atacarán cuatro Jedi. Por suerte, la ayuda de Skywalker facilita las cosas.

3 Cruza la puerta de la derecha y sube por la pasarela hasta la sala de control. Elimina a los oficiales, hazte con la llave de acceso y activa los tres paneles de control. Regresa al hangar y utiliza cualquiera de los dos elevadores para acceder a la parte superior. Entra en la sala de control, acaba con los oficiales y





hazte con la llave de acceso. Pulsa dos veces sobre el panel de la izquierda y una sobre el panel de la derecha.

4 La puerta derecha del hangar se abrirá. Crúzala, acaba con las unidades enemigas allí presentes y utiliza la nave espacial para alcanzar la pasarela superior. Destruye la verja que hay encima de tu cabeza y sigue por el conducto hacia la derecha. Utiliza el panel de control de la izquierda para desactivar el campo de fuerza del suelo. Tras eliminar a otro Jedi, sigue por el conducto de enfrente. Avanza hacia la derecha, luego a la izquierda y desactiva un nuevo escudo de fuerza. Sigue hacia la derecha, luego izquierda y desactiva los dos escudos de fuerza. Tras romper la verja, entra en la sala de control. Acaba con los oficiales, hazte con la llave de acceso y activa todos los paneles que hay tras las vitrinas.

5 Cruza la puerta con dos lucecitas azules, destruye las torretas que hay en el techo del pasadizo y entra en el conducto de la derecha. Rompe la rejilla de la parte superior, accede al conducto y salta sobre el elevador. Desplázate hasta el piso superior, accede al elevador contiguo y sitúate en el boquete que da acceso al elevador que te llevará hasta el final del nivel.

CAIRN ASSEMBLY

1 Tras eliminar a los enemigos de la zona, destruye también las dos torretas que hay a ambos lados. Utiliza tu poder para controlar la mente del oficial que hay detrás de la vitrina y tendrás acceso a la puerta de la derecha. Dirígete a la derecha, utiliza el elevador y hazte con la llave del oficial. Pulsa sobre el panel de control intermitente.

2 Utiliza de nuevo el elevador y sigue por la puerta de enfrente hasta llegar a una enorme estructura metálica en construcción. Sube a su parte superior, salta a la cornisa de enfrente, rompe la verja y entra en el conducto. Destruye los cuatro generadores de energía y entra por la puerta derruida. Elimina las tropas imperiales de la zona y accede a la pasarela metálica de la derecha. Repite la operación en la sala de control contigua.

3 Tras hacerte con la llave de uno de los oficiales, cruza el corredor. Sigue por la izquierda, destruye las torretas de defensa de la rampa y baja por ella hasta la zona electrificada. Utiliza tu poder para empujar a los enemigos hasta el suelo electrificado. Salta de caja en caja hasta entrar en la estructura del centro de la sala. Utiliza el elevador. Cuando estés en la ultima planta, sal por la ventana y salta hasta la pasarela. Entra en la sala de control, pulsa sobre los dos paneles para desactivar el campo eléctrico y utiliza el elevador para bajar.

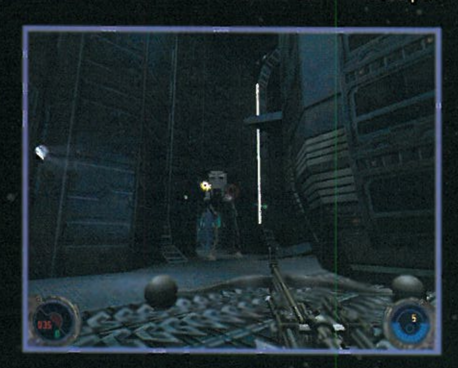
4 Avanza por puerta con una línea amarilla. Tras eliminar a los guardianes del deposito de chatarra, entra por la puerta de la derecha. Destruye las minas lapa de la pared. Utiliza el elevador para llegar a la sala donde te esperan otros dos Jedi. Tras acabar con ellos, sigue por la puerta amarilla. Toparás con dos enormes mechs salidos de unas cajas. Son inmunes a casi todas las armas excepto a los explosivos y la espada láser, así que no dejes de moverte y lanzarles bombas termales. Cuando la pesadilla acabe, aparecerá otro Jedi.

5 Avanza por la puerta que hay en la pasarela de metal y utiliza el elevador. Elimina a los guardianes, destruye los dos cañones y sube por la rampa. Sigue por el pasillo hasta llegar a la sala de mapas, donde toparás con unos cuantos oficiales. Hazte con la llave de acceso y activa el panel de control que hay al fondo de la sala.





6 Retrocede. A los pocos metros tendrás un enfrentamiento con un caballero Jedi. Sigue retrocediendo: el plato fuerte aún está por llegar. Dos caballero Jedi son el aperitivo en la antesala de tu duelo con un impresionante AT-ST. Resulta imposible vencerle, así que avanza unos metros, sigue por la puerta de la izquierda e introdúcete rápidamente en el hueco que hay debajo de las escaleras. Salta al agujero que hay bajo las tuberías evitando activar las minas lapa.



CAIRN REACTOR

1 Debes estudiar la frecuencia con la que aparecen los rayos del pasadizo del reactor y utilizar la supervelocidad para avanzar sin ser desintegrado. Tras el primer pasillo, dirígete hacia la derecha y luego hacia la izquierda. Llegarás hasta un corredor lleno de pequeños cañones láser de ráfaga intermitente. Bastará con destruir los generadores que hay frente a los cañones para detener los disparos.

2 Sigue avanzando hacia la derecha a través del boquete de detrás del generador del centro. Tendrás que evitar el rayo en un par de ocasiones. Luego sigue hacia la derecha y utiliza la supervelocidad para pulsar sobre el panel situado entre los cañones láser y desactivarlos.

3 Avanza por el pasadizo de la derecha del panel de control, sigue a la derecha y después izquierda. En el techo hay una pequeña fuga de vapor. Métete por ahí y saldrás de los mortales pasadizos del reactor. En la siguiente sala, utiliza las pasarelas situadas a distintos niveles para alcanzar la puerta que hay en la parte superior. Mucho ojo con los rayos. Ya en la parte de arriba, elimina a los guardias imperiales, avanza hasta la turbina y crúzala por el hueco que hay a la derecha.

4 En la siguiente zona, pasa por el agujero que se encuentra en la parte izquierda. Accede al hueco de detrás de las tuberías, elimina a los guardias imperiales y utiliza las tuberías para acceder al pasadizo de encima de la turbina. Sigue por el pasillo que hay en el otro extremo y luego utiliza el



Tenloss para acabar con los dos soldados que te disparan desde los búnkeres.

5 Entra en los búnkeres por el hueco de la parte inferior de los mismos y cruza la puerta que hay entre las rampas. En la siguiente zona, debes cruzar una gigantesca tubería llena de palas rotatorias electrificadas. Antes de llegar al otro extremo, te enfrentarás a un Jedi. Tras acabar con él, elimina las torretas láser que hay a ambos lados de la puerta. Luego repite la operación con los guardias que asomen la cabeza.

6 Cruza la puerta. Llegarás a una enorme pasarela en cuyo final te esperan un mech y varios soldados situados en cornisas elevadas. Elimina primero al mech y luego utiliza el Tenloss para acabar con los guardias. Retrocede hasta el principio de la pasarela, utiliza el elevador del lado derecho y, tras hacerte con la llave del oficial, activa el panel de control del transportador.

7 Durante el recorrido serás atacado por dos guardias que lanzan cohetes. La destrucción del transportador es irremediable, así que procura saltar hasta uno de los soportes de la pared para no caer al vacío. Usa el Tenloss para destruir los lanzacohetes. Salta de soporte en soporte hasta llegar a la plataforma del otro extremo. Accede al elevador, avanza por la pasarela y utiliza el elevador del extremo derecho de la sala. Vuelve a utilizar el elevador que hay en uno de los extremos. Tras eliminar al Jedi que hay junto al reactor, hazte con la llave de seguridad de uno de los oficiales.

8 Retrocede. Tras eliminar a otro Jedi, usa el elevador central para llegar a la parte elevada de la zona. Elimina a los oficiales y al Jedi y pulsa sobre el panel de control. Utiliza la llave de seguridad en el panel que hay al lado de la puerta, acaba con los guardias y cruza la pasarela.

CAIRN DOCK1

1 Avanza por la derecha hasta llegar a un enfrentamiento contra un robot Jedi de última generación. No hay más secreto que utilizar el poder de la velocidad. Luego elimina a los guardias, accede a la sala de control y hazte con la llave de acceso del oficial.

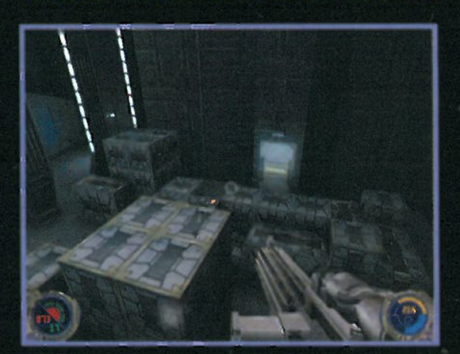
2 Vuelve a la sala llena de cajas y dirígete a la puerta amarilla. Tras ella hay cuatro habitaciones llenas de ítems. Repón fuerzas, vuelve a la sala de las cajas y utiliza la llave de acceso en el panel que hay junto a la puerta. Sigue hasta la sala de control, activa el panel y baja un nivel.

3 Llegarás a un gran almacén en el que debes pasar desapercibido. La mejor táctica consiste en quedarse cerca del pulsador de la alarma e impedir que algún enemigo lo active. Cuando hayas logrado la llave de acceso en poder del oficial, sube por la rampa de la izquierda y cruza la zona. Introdúcete por el hueco que hay en las dos tuberías al lado del edificio y estrangula al guardia con tu poder Jedi. Activa el panel de control azul de luz intermitente.

4 Sal por el agujero de la izquierda y utiliza el elevador para luego cruzar con el poder de la velocidad la zona de generadores de energía. Avanza por la izquierda, elimina a los guardias que hay entre las cajas y hazte con la llave de seguridad que se encuentra al lado del panel y utilízala en el panel de la puerta izquierda. Accede al elevador y acciona el panel azul intermitente. Baja por la rampa, acciona el panel azul intermitente de la habitación contigua y utiliza el elevador. Cruza la puerta de la luz verde y atraviesa las tuberías electrificadas por el hueco de la derecha.

5 En la siguiente zona, utiliza el Tenloss para acabar con el guardia y el oficial del otro extremo y luego cruza la edificación de la derecha. Hazte con la llave del oficial, cruza las tuberías electrificadas por el hueco de la derecha y avanza hasta llegar a una puerta doble. Utiliza uno de los focos para acceder al hueco que hay en la pared y luego pulsa sobre el panel que hay al lado de un robot para apagar las luces. En este preciso instante, utiliza la supervelocidad para llegar a la doble puerta situada en el otro extremo de la sala. Tienes que ser rápido o el oficial dará la alarma.

6 En la habitación contigua, elimina a los dos oficiales, avanza hasta la puerta del otro extremo, utiliza el elevador y cruza la pasarela. Cuando llegues a la sala de control de la nave, entra por la puerta situada en el otro lado.





DOOM COMM

1 Ya en el interior de la nave, serás atacado por numerosas unidades de asalto. Tras acabar con ellas, avanza hasta el elevador y limpia también la zona inferior. Ten cuidado con las torretas láser que hay en el techo. Activa el panel de control que hay en la puerta bloqueada, elimina a los guardias, hazte con la llave del oficial y coge los ítems que hay en las habitaciones de la derecha y la izquierda.

2 Tras la puerta que da acceso al elevador te espera un Jedi oscuro. Acaba con él, utiliza el elevador y hazte con la llave del oficial. Entra en la habitación de la derecha, destruye la verja que hay en el techo y avanza a través del conducto a la vez que acabas con los androides. Hazte con todos los ítems que hay al final del conducto y retrocede hasta la sala de comunicaciones. Repite la operación en la estancia de la izquierda.

3 Avanza por la derecha, rompe la verja e introdúcete en la sala de los robots. Elimina al oficial, hazte con la llave de acceso y abre la puerta bloqueada de enfrente. Utiliza el panel de control que hay en la sala de robots y podrás manejar uno de ellos. Avanza con él hasta el final del pasillo y sigue progresando por la pequeña cavidad de la izquierda. Acciona el panel de control







de al lado de la puerta bloqueada y controla de nuevo a Kyle Katarn.

4 Avanza unos metros, entra por la puerta de la izquierda y, tras acabar con los guardias, utiliza el elevador. En la sala de control, cruza la puerta de la izquierda, elimina al mech y destruye las torretas del techo.

5 Desplázate a la parte trasera de las tuberías que hay a la derecha tras una pasarela. Rompe el cristal del suelo, avanza por el pasillo y utiliza el elevador que hay al final del mismo. Acaba con los guardias de la sala de robots y acciona los cinco paneles de la sala de control.

6 Sal por la puerta de la izquierda, liquida a los enemigos y entra por la puerta de la izquierda. Introdúcete en el transportador de la derecha y acciona el panel. Tras el viajecito, serás recibido por múltiples guardianes y varias torretas. Luego hazte con la llave de uno de los oficiales y utilízala en la puerta de la izquierda.

7 Acaba con los guardias del interior, accede por la puerta de la izquierda y llegarás hasta una zona con tres enormes tuberías fluorescentes. Utiliza el elevador que hay en uno de los laterales. En la estancia hay tres niveles distintos, cada uno de ellos con cuatro cabinas con sus correspondientes paneles. En el primer nivel (rojo), activa el panel con la figura que contiene tres líneas verticales; en el segundo nivel (verde), activa el de la figura con tres líneas horizontales, y en el tercer nivel (azul), el panel con la figura triangular.

8 Retrocede hasta el elevador y acciona los paneles que hay en las tres cabinas: roja, azul y verde. Sal por la puerta de detrás de la cabina roja y activa el panel de control principal. Vuelve a la sala de las cabinas y accede por la puerta que hay tras la cabina azul.



DOOM DETENTION

1 Elimina a los dos guardias del pasillo, accede al primer hangar y hazte con la llave de uno de los oficiales. Utilízala en la puerta que hay tras la pasarela, elimina al Jedi, hazte con la llave del oficial y acciona el panel rojo. Utiliza el cañón láser para eliminar a tantos cazas TIE como te sea posible.

2 Retrocede hasta el hangar y avanza por el pasadizo de la izquierda. Limpia la zona y cruza el segundo hangar. Entra por la puerta de la izquierda, activa los paneles que hay en las dos salas de comunicación, liquida enemigos y vuelve a cerrarlos.

3 Retrocede hasta el hangar y utiliza el elevador del centro. Destruye los mechs del corredor y avanza hasta el tercer hangar. Antes de entrar, utiliza el Tenloss para destruir las seis torretas láser que hay en el techo. Ya en el interior, acaba con los guardias que hay en la pasarela superior y utiliza el elevador de uno de los laterales. Prosigue hacia la derecha y activa el panel que hay en la caseta. Dirígete a la puerta recién abierta, elimina al mech, utiliza el elevador y entra en el cuarto hangar.



4 Muévete hacia la izquierda y acciona los paneles de control. Tras deshacerte de los guardias, vuelve a accionar los paneles, sal por la puerta de la izquierda y cruza el hangar. Elimina a los guardias del pasadizo, avanza hasta la puerta de la izquierda y luego a la derecha hasta una puerta bloqueada. Introdúcete por la rendija que hay en la parte superior de las tuberías, avanza por el conducto y introdúcete en el hangar. Muchos enemigos te esperan dentro. Elimina en primer lugar a las unidades armadas con lanzacohetes y luego ocúpate del resto. Coge las dos llaves de acceso de los oficiales y accede por la puerta que tiene un pequeño panel.

5 Utiliza el elevador y avanza hasta la sala de los paneles azules. Sigue a la izquierda, liquida al siguiente Jedi y sus acompañantes y accede por la puerta de la izquierda. Utiliza tu poder para controlar la mente con el guardia que hay tras la vitrina, sigue por la puerta de la derecha y encontrarás a tu compañera Jan. Durante la huida, síguela. Accionad las compuertas simultáneamente y llegaréis al hangar.

DOOM SHIELDS

1 Sal por la puerta de la izquierda, liquida a la guarnición y cruza la primera puerta de la izquierda. Acaba con los cuatro mechs del corredor, avanza hasta el final y sube por las escaleras de la derecha. Elimina a todos los guardias de la sala de control, hazte con la llave de seguridad de uno de los oficiales y activa el panel de control.

2 Retrocede hasta el pasillo y accede a la sala principal a través de las primeras escalinatas de la izquierda. Dirígete a la entrada de la estructura central y acciona el panel de control de la puerta. Hazte con la llave del oficial del interior.

3 Sal y cruza la puerta de enfrente. Acciona el panel de control que hay tras de la vitrina, regresa al interior de la estructura central y accede por el conducto de la izquierda de la estantería. Avanza, utiliza el poder para empujar la trampilla de cristal que hay al final del mismo y acaba con el Jedi del corredor.

4 Entra por la puerta de la derecha. Tras acabar con los guardias, usa el elevador. Consigue la llave de acceso de uno de los oficiales, sal a la pasarela exterior y accede a la parte superior de la misma. Rompe el cristal, elimina a los dos Jedi y sigue hasta el elevador. Elimina a los dos mechs, entra por la puerta de la izquierda y llegarás hasta el generador de escudos.

5 Destruye los mecanismos de color rojo que hay sobre las tuberías y luego haz lo mismo con éstas. Aparecerá en escena Galak, un peligroso enemigo. Olvídate del



sable láser y utiliza todo tu armamento pesado. Sitúate sobre las traviesas del techo e intensifica tu ataque cuando su escudo protector no esté activado.

6 Tras la destrucción de Galak, la gravedad de la nave desaparecerá y podrás evitar las fuentes de fuego que bloquean la salida. Introdúcete por el boquete del elevador, retrocede hasta el pasadizo con las habitaciones de color azul y, cuando la gravedad haya vuelto, entra por la puerta que hay ante los escombros.



YAVIN SWAMP

1 Avanza entre los matorrales, elimina a los enemigos que hay en el río y sube por el acantilado de piedras. Tras acabar con el Jedi oscuro, sigue avanzando y liquida a los soldados que salen del agua. Cruza el acantilado de la derecha y llegarás hasta lo que parece ser una torre de vigilancia destruida. Existe un paso bajo el agua a la izquierda de la fuente que brota en la pared.

2 Sigue hacia la izquierda a través de las rocas hasta llegar a unas ruinas. Avanza hacia la derecha, elimina a los tipos que hay ante la muralla y luego métete en el agujero que hay en la misma. Elimina a los dos Jedi que esperen dentro del pasadizo, sal y dirígete a la izquierda saltando de piedra en piedra hasta la orilla.

3 Sigue andando entre las ruinas, elimina a los soldados imperiales y dirígete a la derecha. En la intersección, sigue hacia la izquierda, pasa bajo la enorme piedra y luego a través del estrecho paso entre dos paredes. En esta zona hay un AT-ST y múltiples tropas protegiendo la entrada a una torre. La mejor estrategia es utilizar la supervelocidad y acceder al interior de la torre evitando a los enemigos.



YAVIN CANYON

1 Introdúcete en el AT-ST abandonado y cruza el cañón a la vez que utilizas el láser. Procura avanzar muy despacio y elimina a los soldados antes de acercarte. En la intersección, elimina al AT-ST y luego ocúpate de los dos cañones que hay sobre la muralla.

2 Sigue avanzando entre las columnas, destruye el lanzacohetes y el cañón láser situados encima de la muralla izquierda y luego acaba con el AT-ST y los tres cañones láser de la derecha. Tras una muralla hay un nuevo AT-ST abandonado. Si tu actual AT se encuentra en pésimo estado, puedes cambiarlo. Destruye las dos enormes piedras que tienes enfrente y repite la operación con los tres cañones láser de encima de la muralla y el AT-ST que hay a los pies.

3 Pasa por debajo de la pasarela de piedra y rodea la entrada a la base mediante el acantilado de la izquierda. Tras destruir el AT-ST, abandona tu vehículo y accede al interior de la edificación. Avanza hasta llegar al interior de una cueva, elimina al Jedi y métete en el agujero del suelo.

YAVIN COURTYARD

1 Elimina a los tres guardias del interior de las excavaciones y avanza por el agujero de la izquierda. Limpia el hangar de escoria enemiga y luego pasa por el boquete del otro extremo de la sala. Sube al nivel superior y ayuda a tus compañeros Jedi a eliminar a varios Jedi oscuros.

2 Accede a la pasarela superior a través de uno de los boquetes. Cruza la puerta derecha, enfréntate a los Jedi oscuros y pasa por la brecha que hay en la pared. Ahora elimina a otros tres Jedi con la ayuda de tus compañeros y luego entra en el antiguo templo de tus antepasados. Acaba con los dos guerreros Jedi que protegen la entrada a la guarida de Dessan y accede a la misma.



YAVIN FINAL

1 Usa el sable para destruir las rocas y avanza hasta llegar a una habitación. Crúzala con rapidez, ya que se desplomará el techo. Sigue por el pasadizo. Una vez llegues ante la primera antorcha, introdúcete por la pared falsa de la izquierda. Otra prueba: un pasadizo lleno de peligrosas llamaradas que podrás evitar estudiando su ritmo de aparición.

2 En la siguiente bifurcación, Dessan aparecerá por partida triple y cada uno desaparecerá por una pasadizo distinto. Elige el pasillo de la izquierda. Para superar la barrera de fuego, rompe la tubería que hay al principio de la rampa e introdúcete en el interior del agujero.

3 Allí te espera una encrucijada con tres signos distintos en cada lateral. Utiliza tu poder para empujar el signo de la derecha, avanza unos metros y empuja el signo que hay en la parte inferior de la pared. Retrocede hasta el centro de la encrucijada y avanza por el pasadizo recién abierto. Esta vez no son llamaradas lo que debes evitar, sino peligrosos muros móviles. Utiliza la supervelocidad y no tendrás ningún problema.

4 Dessan te espera en la sala contigua. No va a ser un combate fácil. En primer lugar, coge las baterías que hay en las proximidades para recargar tus escudos. Olvídate por completo de cualquier arma a distancia. Se trata de realizar asaltos rápidos con ayuda de la supervelocidad y estocadas del sable láser. Si repites la operación con éxito varias veces, la victoria será tuya. Cuando tu poder mental se agote y necesites recargarlo, mantén las distancias o Dessan te estrangulará.





SUDDEN STRIKE

En este infierno bélico se sobrevive a base de paciencia y capacidad de improvisación. Estamos en la Segunda Guerra Mundial, pero esta vez depende de ti la victoria o la derrota. Tal vez esta guía de las campañas pueda convertirse en tu mejor consejero, así que **empiece usted a leer, mi comandante.**



CAMPAÑA ALIADA

FIELD HOSPITAL

Fase muy fácil, pensada más que nada para que te vayas acostumbrando al juego. Introduce a tus soldados rápidamente en las ambulancias para que sean curados o de lo contrario morirán. Después repara los vehículos. A continuación se te asigna un objetivo: bombardear la isla situada al norte. Utiliza los bombarderos para ello.

Después tendrás que construir un puente y atacar un depósito por la retaguardia. En caso de que te hayan sobrado aviones tras el bombardeo de la isla, utilízalos para acabar con el depósito. Si no, ataca con todo tu ejército.



FRANCE RESISTANCE

Ahora se trata de acabar con los cañones antitanque para que los bombarderos puedan destruir un puente y un almacén. Tus



hombres se encuentran desperdigados por diferentes puntos del mapa. Agrúpalos y ataca los cañones situados al sur.

Cuando hagas esto, vendrán a ayudarte una serie de paracaidistas controlados por la máquina. Ellos acabarán con la resistencia cercana al puente. Mientras, destruye el último antiaéreo. Ahora ya tienes acceso a los bombarderos. Úsalos para derribar el puente y hacer añicos el almacén (situado un poco más a la derecha del puente).

THE BRIDGE

Tu misión consiste en destruir dos puentes y liberar una ciudad. Lo primero que debes hacer es minar el camino de tierra situado un poco más abajo del lugar en el que te encuentras para evitar la llegada de refuerzos alemanes. Acto seguido, acaba con la oposición nazi de la cara sur del puente. Si has minado bien, es más que probable que no lleguen ni la mitad de los tanques enemigos hasta tu posición. En caso de que esto suceda, toma los tres tanques que están pegados al puente y arrasa con los que se acerquen.

Cuando cruces el puente, sonará una alarma y llegarán bastante soldados dispuestos a acabar con tus hombres. Cobíjate en las casas y usa las torretas y los tanques contra ellos. Hecho esto, utiliza los carros de combate para destruir el puente.

Vayamos ahora a por la ciudad. Recibirás una serie de refuerzos por el norte, cerca del segundo puente a destruir. Puedes hacer dos cosas: reservarlos para tomar dicho puente o reagruparlos junto al grueso de tu ejército y tomar con ellos la ciudad. Te recomendamos la segunda opción.

Al llegar a la ciudad, te encontrarás con una buena cantidad de tanques defendiéndola. Elimínalos con cuidado, desde la distancia. Ve guardando la partida cada poco. Los alemanes te superan en número. Lo que también puedes hacer es capturar antes la artillería del puente norte y utilizarla contra los tanques. Cuando los hayas barrido, tomar la ciudad será mucho más fácil.

Ahora a por el puente norte. Atácalo por el noroeste, donde están los morteros. Captúralos y úsalos para acabar con él. Misión cumplida.

NORMANDIE

Ha llegado la hora del desembarco. Empieza el Día D. Lo que tienes que hacer es desembarcar en Normadía, hacerte con la posición central y eliminar después lo que quede del ejército alemán en la playa del sur. Mucho cuidado con los cañones de largo alcance: no pararán de escupir fuego contra tus posiciones. Lo mejor es que te dirijas a la zona norte, la más vulnerable, así que, después de un pequeño bombardeo aliado, aprovecha para introducirte en territorio alemán e ir destruyendo sus unidades posicionadas en el lado izquierdo.



Una vez más, los francotiradores se revelan como una unidad indispensable. Utilízalos para atacar a distancia y acabar con cualquier resistencia situada en búnkeres y torretas. A medida que vayas avanzando en la misión recibirás refuerzos (paracaidistas) tanto por el norte como por el noroeste. Ten mucho cuidado con los cañones situados en la isla central. Usa a los francotiradores para acabar con los artilleros o de lo contrario freirán a tus tropas.

Con la cantidad de unidades que tienes, no deberías ser un problema abrirte paso en territorio enemigo. Simplemente, barrerás toda oposición y luego podrás dirigirte a la isla sur. Se trata de una misión más sencilla de lo que parece en un primer momento. Mueve todo tu ejército hacia la isla en cuestión, acaba con los alemanes y termina la fase.

BRITAIN

Objetivo principal: tomar el pueblo del centro de la pantalla. Para ello, lo mejor es concentrar tu ataque en los puntos débiles del enemigo. Poco después de comenzar la misión, verás



como unos paracaidistas aliados eliminan los cañones de largo alcance alemanes. Lo mejor es que los captures. Esto te dará un poder de fuego mucho mayor y podrás destruir las fuerzas más alejadas. Ten mucho cuidado con la artillería enemiga situada en el centro del pueblo, porque intentarán neutralizar tus cañones, así que muévelos y ponlos fuera de su alcance.

Llegará un momento en el que te quedes sin munición. Entonces la misión da un giro: lo que importa ahora es reabastecer los cañones. Comienza a moverte con las unidades situadas en el oeste. Cruza el puente y usa a tus fusileros para acabar con la artillería y los soldados enemigos ocultos en el bosque de la derecha. Lo que tienes que hacer es llevar la munición, pero rodeando la ciudad que se sitúa en el medio del mapa.

Al llegar al primer pueblo, extrema las precauciones: las casas están llenas de soldados armados con bazucas que no dudarán en disparar contra ti. Sigue avanzando hacia el norte y toma el segundo pueblo. Camina después un poco más hacia el oeste. Evita el tercer pueblo y lleva la munición a los cañones.

Cuando la artillería esté de nuevo operativa, bombardea sistemáticamente las posiciones enemigas. En cuanto las defensas alemanas se encuentren debilitadas, estarás listo para tomar la ciudad. Lleva primero a los rifleros y después a los tanques. Sólo los soldados armados con bazucas (parapetados en los edificios) te crearán algún problema.

BRITISH FIST

Más capturas de lugares estratégicos. Esta vez será una estación de trenes, un aparato secreto y dos ciudades situadas al oeste. Primero captura la estación y después la ciudad mas alejada. Cuando lo hagas, los demás objetivos de la misión se darán por cumplidos.

Cuentas con numerosos vehículos y soldados y por fin puedes disponer de nuevo de los preciados francotiradores. Pero los alemanes tienen cañones de 122mm, así que no debes arriesgarte penetrando a



pecho descubierto en la estación, por mucho que ésta sea tu primer objetivo. Para conquistarla, envía todas tus tropas en asalto relámpago. Por el camino, debes capturar varios tanques alemanes que están cerca de las vías del tren, al sur de la estación. Gracias al apoyo de los recién conseguidos carros de combate y usando a tus hombres, deberías conseguir hacerte con la estación sin ningún problema.

Cuando la tomes, pon mucho cuidado, porque el ejército alemán intentará reconquistarla. Haz lo siguiente: repara los tanques que tengas dañados y aposta unos cuantos soldados en las casas de las inmediaciones para contener la ofensiva. Luego llega el momento de conquistar el último pueblo. Realizaremos una estrategia típica en este juego: la operación de desgaste, que consiste en ir bombardeando sistemáticamente las posiciones enemigas y causando bajas con los francotiradores. El ataque masivo que realizarás con el grueso de tu ejército servirá para que la ciudad acabe de caer bajo tus botas.

THE NARROW WAY

En esta misión debes defender un pueblo con tus unidades (muy justas de munición) y escoltar un convoy hasta la ciudad para abastecerla. Al comenzar la misión, tu objetivo prioritario será acabar con la resistencia alemana en el norte. Mueve tus cañones y destruye los tanques enemigos.

Ahora coge a los francotiradores y ve moviéndolos hacia el sur de la ciudad. Escúdate en los arbustos y acaba con los nazis que verás en la otra orilla del río. Despeja bien el camino, porque por allí pasará el convoy que tienes que capturar.



Utiliza de nuevo a los francotiradores para acabar con los artilleros posicionados en el oeste. Cuando te hagas con el control del convoy, presta atención a los bombarderos. Es recomendable que grabes la partida con frecuencia.

Mueve el convoy hasta la primera casa del pueblo siguiendo el camino de tierra. Coloca a los cañones frente a la casa y usa a los francotiradores para eliminar al artillero nazi apostado en un cañón de largo alcance, situado en el siguiente pueblo. Los tanques alemanes te seguirán de cerca. Utiliza a los francotiradores para atraerlos hacia los cañones que has situado frente a la casa. Los carros de combate alemanes se convertirán en chatarra. El siguiente paso es llevar el convoy hasta el pueblo, reparar el puente y transportar las municiones. Ya apenas encontrarás enemigos a tu paso.

BREAK THROUGH

Empiezas con algo que se ha convertido en habitual a lo largo del juego. Aposta a los soldados en los búnkeres, casas o cualquier lugar de cobijo que sirva para defender la ciudad. Coloca los tanques en posición de ataque en la zona norte del pueblo, ya que esa zona será la elegida por el enemigo para efectuar su ataque. El secreto y el objetivo de esta misión es defender el pueblo y abrir una brecha hacia el norte.

En cuanto empieza el asedio, numerosos aviones de refuerzo dejarán caer una gran cantidad de paracaidistas. Utilizaremos a estos hombres como refuerzo. Tus tropas están divididas. En lo alto del mapa se encuentran tus preciados Howitzers, cañones de larguísimo alcance, incluso más devastadores que los alemanes. Úsalos para acabar con las piezas de artillería enemiga y facilitar el acceso de tus tropas hacia el norte, con lo que ya podrás mandar tropas del pueblo a modo de refuerzo por tierra.

Ahora reúne a todos tus hombres en alguna zona despejada del mapa. Intenta formar un ejército compacto, que las tropas no se separen las unas de las otras. Puedes aprovechar que dispones de tropas muy numerosas para utilizar un porcentaje de ellas como carne de cañón. La guerra es cruel, lo sabemos, pero las batallas las ganan tanto los muertos como los supervivientes. Los soldados que expondremos al fuego serán la perfecta disculpa para que los tanques comiencen su tarea. Con esto la resistencia alemana tendría que ceder. El resto es pan comido.



THREE BRIDGES

Marchando otra de destrucciones. Objetivo: acabar con un depósito de municiones situado al este. En el mapa distinguirás tres puentes que permiten llegar al depósito, pero el camino más directo no es siempre el más seguro. Evita el puente del este y el central: son trampas. Si los cruzas, tus tropas serán bombardeadas intensamente, así que evita poner tus botas sobre ellos.

La mejor opción es la vía noroeste. Antes de cruzar el puente encárgate de desgastar a las tropas alemanas usando tus armas de largo alcance para acabar así con parte de la resistencia del pueblo. Las piezas de artillería son esenciales (dispones de armas de corto y medio alcance), ya que su buen uso facilitará mucho las cosas. Ve eliminando poco a poco los cañones alemanes para luego introducirte con las tropas de a pie. Repite esta estrategia hasta que estés ante el depósito. Una vez allí, utiliza tu fuerza aérea y ataca con el grueso de tu tropa.



V-2

Los nazis se han volcado de pleno en la investigación de los misiles V-2, un prototipo bélico que podría decantar la balanza de la guerra a favor de las fuerzas del Eje. Es hora de chafarles los planes.

Uno de los misiles puede ser destruido fácilmente: basta con usar el bombardero del que dispones al principio de la misión. Los silos en los que se encuentran los V-2 están fuertemente protegidos por cañones de 122mm. Al poco de empezar la misión recibirás refuerzos por el oeste y el norte. El enemigo apostará un cañón en el oeste con el retorcido propósito de acabar con las tropas de refuerzo. Debes evitarlo de la forma más rápida posible, utilizando las tropas más cercanas al cañón para borrarlo del mapa.



Ten en cuenta que tu ejército se encuentra dividido y, por si fuera poco, separado por un puente derruido. Es vital que lo repares para formar una agrupación de hombres con la que afrontar la invasión de los silos. Utiliza tu Sherman III para acabar con la artillería alemana y despejar el camino. Cuando estés cerca del puente, la aviación bombardeará la zona norte, con lo que la tarea de construcción de los puentes móviles será mucho más sencilla.

Utiliza a los francotiradores para terminar con los cañones de largo alcance que no dejarán de bombardearte. Cuando reine la calma, tendrás que hacer lo de siempre: recoger los refuerzos, reunir todo tu ejército y lanzarte al asalto de la base. Suerte.

RAMPAGE

No podía faltar: una misión en la que cierto número de unidades (en esta caso, un par de jeeps con oficiales a bordo) deben mantenerse a toda costa, ya que si mueren, pierdes. Se trata de apoderarte de un par de ciudades. Usa los aviones espía para descubrir que se encuentran protegidas con cañones del 122. Lanza a tus paracaidistas del oeste al asalto de los cañones del primer pueblo. Morirán, pero se llevarán por delante la artillería enemiga, lo que te permitirá acercarte al pueblo.

Agrupa tus tropas en torno al primer pueblo y lánzalas al ataque. No supondrá ningún problema. Y recuerda que los oficiales no deben morir. No se puede decir lo mismo del segundo pueblo, protegido por fuego de cañones y morteros. Si el puente de acceso principal al pueblo es

CAMPAÑA ALEMANA

destruido, deberás construir un par de pontones y acceder a la ciudad pasando por ellos. La estrategia vuelve a repetirse: fuego de desgaste y asalto masivo. Tanto en ésta como en la última misión, será indispensable activar la pausa para dar las órdenes pertinentes a las tropas.

FINAL BATTLE

Es la misión que cierra la campaña con los aliados. En ella deberás aplicar todo lo que has aprendido a lo largo del juego, ya que no se trata sólo de atacar o de defender, sino de las dos cosas. Como ya habrás averiguado a estas alturas, *Sudden Strike* es un juego a medio camino entre la estrategia en tiempo real y los turnos. Las misiones complicadas serían imposibles si no tuvieses la posibilidad de activar la pausa. Y precisamente eso es lo que hay que hacer en esta misión. Deberás tomar la ciudad del sur al tiempo que defiendes la del oeste.

Por fortuna, encontrarás a una serie de tropas desperdigadas por el mapa. Reúnelas. El secreto está en no concentrarse demasiado en una u otra tarea, ya que ésta es una misión de equilibrio. Un ejemplo: supongamos que sufres más defendiendo que atacando. Si es así, mueve parte de tus tropas hacia la ciudad, resiste las embestidas nazis y después vuélvelas a mandar al frente. Los soldados ganarán experiencia y se convertirán en máquinas de matar.

Nuestra apuesta para superar la misión consiste en reunir las tropas más poderosas y lanzar un ataque masivo y rápido a la ciudad del sur. Mientras tanto, parapeta y protege, atrinchera y fortifica a todos tus hombres de tu base. Si haces un correcto uso de tus armas de larga distancia (bombardeando la artillería nazi y protegiendo los avances de los fusileros y toda la infantería en general), la conquista no debería darte demasiados quebraderos de cabeza. Mueve las tropas que te sobren tan rápido como puedas hacia tu base y ataca a los alemanes que la asedian por la retaguardia. Es una maniobra arriesgada, pero también es tu única posibilidad de enviar a los germanos al infierno y recortarle el bigotillo a Hitler de una vez por todas.



AMBUSHED

Más bien fácil, como es lógico. Objetivo: eliminar un convoy de taques usando a los paracaidistas. Sitúa a tus hombres en la carretera que te lleva al pueblo y siembra el camino de minas. Elimina a los aliados apostados en los cañones y tómalos. Entre las minas y el fuego de la artillería, los tanques aliados pasarán a la historia.



COMMANDOS

Los alemanes también roban, aunque sea por el bien de la causa y para reparar un puente destrozado en el este. Deberás hacerte con el camión de suministros. Tras empezar la misión, tendrás en tu poder una camioneta espía con la que infiltrar a tus tropas en las entrañas del poblado francés.

Antes de ponerte en marcha, desactiva las minas del camino, muy cerca de tu posición. Luego sube a tus tropas en la camioneta espía y avanza hasta estar cerca del camión que debes robar. Descarga a tus hombres y mételos en la iglesia. Desde allí, elimina las torretas. Una vez controlada la situación, captura el cañón que distinguirás en la entrada de la ciudad y haz saltar por los aires las torretas situadas al otro lado del puente destruido. Ahora sólo tienes que reconstruir el puente y cruzarlo.





EASTERN FRONT

Tu siguiente objetivo consiste en capturar una estación de trenes. No descuides la protección de los oficiales y recuerda que cuanto menos los utilices menos riesgo hay de que la misión fracase. Lo primero que tienes que hacer es destruir con tus soldados (no utilices unidades motorizadas porque hay minas por el lugar) los dos búnkeres y el cañón situado cerca de éstos. La ruta que debes tomar es muy diferente a la que te han indicado en la charla informativa de antes de la misión: puedes acortar distancias creando puentes móviles. Con ello evitas los enfrentamientos con las unidades que te salgan al paso.

Llevarás contigo el cañón capturado anteriormente, que te vendrá de perlas tras atravesar el primer puente. Muévete hacia el oeste, destruyendo casas y hasta cañones en caso de que no puedan ser capturados. Sigue avanzando y pronto llegarás a la estación de tren. Está fortificada por varios tanques. Es muy probable que puedan con tus carros de combate, así que utiliza los cañones que hayas capturado por el camino para que te cubran. Usa a los soldados como cebo: lánzalos al frente. Eso hará que los tanques salgan en su búsqueda. Luego retrocede hasta que queden dentro del radio de alcance de tus armas. Tras destruir los tanques enemigos, la misión se da por terminada.

BREST

Las cosas se complican. Ya son varios los objetivos: rescatar a los oficiales alemanes al norte y capturar la ciudad que está en el este. La estrella indiscutible de esta misión serán los comandos. Con ellos neutralizarás a los numerosos cañones enemigos que impiden acceder al lugar en el que se encuentran los oficiales. Mantente alerta en cuanto empieces el ataque, porque tres bombarderos rusos destruirán el puente





por el que acabas de pasar. Mueve rápidamente a tus tropas para evitar el desastre.

Repara el puente una vez lo hayan destruido: por él llegarán refuerzos en número considerable. Únelos al resto de tus tropas y no te olvides de las unidades situadas un poco más al norte. Configura tu ejército y lánzate al rescate de los oficiales. Ojo, porque tan pronto como los oficiales lleguen al puente principal volverán de nuevo los bombarderos y una cantidad considerable de unidades rusas. Su intención es acabar con ellos, así que defiéndelos con tus hombres.

Cuado la tormenta amaine, repara tus unidades y dirígete a la ciudad del oeste. La complicación de esta misión no es tanto la conquista como la protección de los oficiales. Si lo has hecho bien y te sobran unidades, tomar la ciudad no supondrá ningún problema.

DESCENT

Objetivo: defender un depósito de suministros. Los agresores en esta ocasión serán paracaidistas rusos, pero en cantidades industriales. Reorganiza tu ejército, no te olvides de juntar las unidades repartidas por el sur y el oeste y llevarlas al centro de la ciudad. Mientras van llegando a su destino, mete a los soldados en las casas y coloca los sidecares en posiciones defensivas. En líneas generales, de lo que se trata es de situar a tus tropas alrededor del depósito.

Los paracaidistas atacarán en masa por el norte. Procura que tu defensa esté situada para aguantar por ese punto y no temas si los paracaidistas se acercan demasiado al depósito, ya que en el momento más crítico te llegarán refuerzos por el oeste y el este. Los suficientes para exterminar la amenaza roja.



KATYUSHA

La artillería es la principal protagonista en esta misión. De lo que se trata es de robar el modelo de lanzamisiles soviético, el Katyusha. Además, tendrás que destruir dos depósitos de suministros. Robar los lanzamisiles soviéticos será pan comido, dado que tus aviones dejarán a los paracaidistas justo al lado. El único problema es que en ese momento se activa la cuenta atrás y tienes que destruir los depósitos en un tiempo límite.



Coge los katyushas y corre hacia el este, lugar por el que llegan tus refuerzos. Construye un puente para que las tropas de refresco y los katyushas avancen juntos. Luego dirígete a la zona de los depósitos. No dejes de usar los katyushas, ya que son la única unidad de tu ejército que tiene tan largo alcance. Si es necesario, pon a su lado seis o más camiones de suministros.

La batalla se irá encarnizando, pero afortunadamente llegarán tropas de refresco. Coloca a la infantería antes que a los katyushas, ya que éstos te ofrecen un excelente fuego de cobertura necesario para ir ganando metros. Ojo con la artillería enemiga, especialmente con un katyusha que cambia de posición continuamente. Observa bien cómo se mueve. Debes anticiparte a él y destruirlo.

En cuanto termines con la artillería enemiga, la batalla se inclinará de tu parte. Recoge los refuerzos que no paran de llegar, destruye con ellos los howitzer y avanza hacia los depósitos. Destrúyelos. Una vez acabes, camina en dirección al oeste siguiendo el camino de tierra. La misión habrá llegado a su fin.



STALINGRAD

La misión es sencilla: eliminar cualquier tipo de resistencia rusa y asegurar el Volga. Dispondrás de todos los recursos que llevas pidiendo a gritos durante todo el juego: bombarderos, Panzers, cañones de largo alcance...

Hazte con una cantidad respetable de cañones con tus camiones y dirígelos al punto caliente situado al este. Así neutralizarás los refuerzos rusos. Es importantísimo que los tengas controlados. Con los cañones que te sobren, empieza el asedio de la ciudad. Mueve poco a poco tus tanques y piezas de artillería, ve descubriendo el mapa, retrocediendo y acabando con los rusos en cuanto los veas. Lo mejor es que limpies el flanco derecho y vayas avanzando por la orilla del Volga. Acaba también con el puente que abastece a los rusos. En cuanto acabes con los antiaéreos, llama a tu aviación para que bombardee la ciudad. Algo de perseverancia adicional será suficiente para tomarla.

ENCIRCLEMENT

Se trata de avanzar hacia el este. Ni más ni menos. Los pueblos que irás atravesando están plagados de tanques, cañones... Una verdadera plaga. Las defensas del enemigo están muy bien situadas. Para avanzar necesitarás dos cosas: grabar a menudo y utilizar todo tu arsenal. No tienes por qué acabar con todos los enemigos del mapa, así que buscaremos la ruta más segura para que el avance no se convierta en un infierno.

Viaja por el borde superior del mapa evitando los enfrentamientos con el enemigo. Si sigues el bosque por la cara este, llegarás ante un puente roto. Puedes construir un pontón o repararlo. Si construyes uno, corres el riesgo de quedarte encajonado debido a la estrechez de los puentes artificiales. Si decides reparar el puente derruido, corres el riesgo de que sea destruido. Lo



mejor es optar por las dos posibilidades: hacer uno y reparar el otro. Después de cruzar, enfréntate al enemigo. Ataca en tromba con todos tus efectivos, aunque destruyan gran parte de tus unidades. El mero hecho de acabar con el enemigo y poder avanzar hacia el este ya te dará la victoria.

FIREWORK

Otra de destrucción de depósitos. Es de vital importancia que captures las factorías, ya que ello te proporcionará toda clase de vehículos. Empezarás con un reducido número de efectivos. Muévelos rápidamente hacia la primera factoría. Una vez en ella la cosa mejora, porque tendrás acceso a los katyushas. Con ellos en tu poder dirígete a la segunda factoría.

Esta pantalla es un hervidero de howitzers que te atacarán a muy larga distancia. Ve grabando y recuerda la posición de la artillería enemiga. Una vez capturadas las factorías, podrás pasar al asalto del depósito de municiones. No lo ataques frontalmente. Lo mejor es dar un rodeo y situarte en la parte de atrás, en la que es más difícil localizarte. Repara los puentes y ataca al enemigo por sorpresa.



SUDDEN STRIKE

Una misión nocturna. Tu objetivo será capturar la isla situada al norte. Mucho cuidado con los bombardeos. El fuego es continuo en esta fase. La estrategia de los aliados pasa por destruir todos los puentes que te dan acceso a tu objetivo. En esta fase predomina más la rapidez de tus tropas que la fuerza militar en sí misma.

Evita la entrada de refuerzos aliados. Lleva a tus tropas al norte y sitúate allí para bloquear el paso. En cuanto repelas el ataque enemigo, deberás construir un puente móvil y capturar, por fin, la isla de la mansión.



FREEDOM

Por fin nos dejamos de tanta destrucción masiva y pasamos al rescate. El asunto parece sencillo: rescatar a un piloto y a cuatro generales. Una nueva fase en la que grabar y descubrir el mapa será esencial. Esta vez, tu principal arma serán los morteros mejorados. No temas si tu ejército te parece ridículo. Al poco tiempo recibirás refuerzos, desde cañones a infantería.

Muévete desde el norte hasta el este para rescatar a los generales. Avanza poco a poco al tiempo que vas haciendo limpieza. Haz lo mismo en dirección sur, donde encontrarás al piloto. Es importantísimo que vayas limpiando el camino de tropas enemigas, más que nada porque deberás desandar lo andado. Si limpias bien el lugar, no tendrás problemas en atravesar el mapa entero y salir por la carretera de la zona oeste.

OVERWHELMING VICTORY

Un digno colofón para la campaña germana. Es una continuación de la fase anterior. En ella deberás llevar a los generales al pueblo situado al noroeste, entre las dos torres de vigilancia, y así recuperar el control de la villa. Aunque recibas refuerzos muy rápido, los aliados pasarán a la acción en seguida. La defensa se antoja dura, más que nada porque tus tropas no se encuentran excesivamente organizadas. Pon el juego en pausa y disponte a resistir el chaparrón en posición defensiva.

Pasado el primer ataque, deberás seguir una estrategia de "pasillo": utilizar tus tropas para que el paso de los generales por las casas sea lo más seguro posible. Presta atención a los enemigos apostados en las casas. Llegar a las torres es tu objetivo principal. Una vez las alcances, la cosa será mucho más sencilla. Los refuerzos (tanques Panzer) te servirán como ayuda definitiva para tomar la ciudad. Fin de la campaña.

CAMPAÑA RUSA

TRAINING

Una misión relativamente sencilla. Tu objetivo será conducir los camiones de suministros hasta los katyushas. La zona se encuentra extremadamente protegida por tanques enemigos, así que lo mejor será esquivarlos para evitar un enfrentamiento directo, ya que te encuentras en clara desventaja. Antes de empezar a mover tus tropas, despeja el campo minado que tienes frente a ti usando a tus soldados.

Cuando el camino esté despejado, usa a los francotiradores para acabar con los nidos de ametralladoras. Después, dirige a tus hombres hacia los katyushas. No importa que tengas que dar un gran rodeo. Mejor perder algo de tiempo que la batalla.

En cuanto llegues a tu destino, se te asignará un nuevo objetivo: destruir el depósito alemán que aparece en el mapa.



Conduce a tus hombres hacia las cercanías y construye un puente sobre el río utilizando tus camiones de suministros. Luego mueve a tus hombres hacia el otro extremo. Usa a los francotiradores para abatir a los soldados que vigilan el depósito. Puedes utilizar ahora tus recién conseguidos katyushas para acabar con los cañones del puente. Hecho esto, llama a los bombarderos, destruye el depósito y acaba con el puente utilizando de nuevo los katyushas.



SABOTEURS

La cosa se va complicando. De lo que se trata ahora es de enfrentarse a los paracaidistas alemanes que aterrizarán al sur de tus posiciones. Ten en cuenta que el mapa se encuentra dividido por tres puentes. El situado en la parte central será el que va a darte más guerra: por él entrarán una cantidad respetable de tanques y soldados.

Para superar esta fase, debes centrar tus esfuerzos en la parte central del mapa. Ese punto es vital para que la misión llegue a buen puerto. Concentra todas tus tropas en el puente central. No te preocupes si tu primera oleada de hombres cae ante el enemigo, ya que los soldados rivales que no hayas podido liquidar en un principio caerán cuando te lleguen los preciados refuerzos: varios camiones repletos de soldados, jeeps con ametralladora y un par de tanques. Procura dosificar bien a tus hombres. En esta misión, no contarás con la inestimable ayuda de los bombarderos.

BARBAROSSA

Una misión que desvela con claridad meridiana la verdadera esencias del juego. *Sudden Strike* es más un juego de táctica que de estrategia masiva. Aquí lo que importa no es tanto el ataque en masa con todas tus tropas como la selección meditada de un buen puñado de hombres especializados cada uno de ellos en una tarea determinada. Para ello, puede servirte de gran ayuda el utilizar la tecla de pausa. Púlsala y recorre el mapa con la mirada. Estúdialo y plantéate la estrategia. Aunque en el transcurso de la partida pueden producirse giros inesperados (refuerzos que llegan por la retaguardia, sin ir más lejos), una planificación previa puede servirte, si no para solucionar todos los problemas, sí por lo menos para reaccionar más rápidamente.

Tu objetivo es conquistar el territorio situado al otro lado del río. Lo mejor es que antes de lanzarte al ataque definitivo neutralices la artillería y la infantería situada más al norte. No parece una tarea fácil en un principio. No eches las campanas al vuelo aunque cuentes con una cantidad generosa de soldados y tanques. Sé sistemático: para empezar, construye un puente en la parte superior derecha del mapa y lleva dos camiones con infantería a las casas situadas en la parte superior. Descárgalos y mételos en el edificio. Espera a que ataquen los alemanes, acaba con



ellos y apodérate de la artillería. Con tus hombres al mando de los cañones y morteros, ya puedes dar una buena cobertura al resto de tus soldados y salvarlos así de cualquier imprevisto.

Utiliza tus tanques y tus coches con ametralladora para llevar a cabo un ataque contra los edificios situados en la parte central del mapa. Haz que los alemanes se dirijan, sin saberlo, hasta el radio de acción de tus cañones y morteros recién tomados. Recuerda dejar, aparte de los morteros, unos cuantos soldados apostados en los edificios adyacentes a los cañones para que cubran tu artillería. Hecho esto, coge tus fuerzas (los tanques tienen aquí una gran importancia) y acaba con el nido de ametralladora y con los tres morteros que verás en el centro del mapa. Sólo te separa de tu objetivo un puñado más de enemigos situados ligeramente más allá de la zona que acabas de tomar. Reúne a todos tus efectivos y realiza un ataque masivo. Será coser y cantar.

Tomado por fin el centro del mapa, la misión da un giro. De lo que se trata ahora es de utilizar los paracaidistas recién aparecidos y acabar con los cañones situados un poco más al norte. Reúne todas tus tropas en un mismo punto. Entre los paracaidistas, los tanques y la infantería, la cosa no debería costarte demasiado. Mucha atención ahora, porque en ese preciso instante aparecerán refuerzos alemanes: tanques. Muévete todo lo rápido que puedas y centra todos tus esfuerzos en acabar con estos carros blindados enemigos. Hecho esto, la misión se da por concluida.

YELNYA

Tu objetivo ahora es tomar el pueblo situado al suroeste de tu posición. Utiliza a tus cinco francotiradores para ir eliminando sistemáticamente a los alemanes. Con paciencia y tomando precauciones, ve limpiando la pantalla de enemigos. Procura mantenerte alejado del fuego de los morteros. Acaba con la resistencia y dedica una atención preferente a los soldados apostados ante cañones y morteros. No olvides ir grabando la partida con cierta frecuencia.

A medida que avances, haz que tu infantería se encargue de los cañones y las piezas de artillería que vayas tomando. No te olvides de llevar junto a tus hombres la camioneta médica y el camión de municiones. A medida que te vayas acercando a la ciudad, la dificultad a la hora de neutralizar los nidos de artillería enemiga irá en aumento. Los soldados alemanes se parapetan tras las casas, lo que impide que tus francotiradores tengan un buen ángulo de visión. Es un problema, pero nada que no se resuelva reuniendo tu artillería pesada y realizando a continuación un ataque como Dios manda. Entra con los tanques y con la infantería, haciendo pequeños ataques y retrocediendo. Las casas está ocupadas por soldados alemanes, así que un ataque frontal sería suicida.



Nada más acabar con los nazis, llegarán los refuerzos. Reúne a todo tu ejército y lánzate al ataque. Toma la carretera del suroeste, el mismo lugar por el que han llegado los refuerzos. Los tanques y los soldados que encontrarás allí no te crearán excesivos problemas. Pero ni se te ocurra atacar por el puente del noroeste, ya que caerías en una trampa.

Sigue el camino atravesando todos los pueblos hasta el norte. Ataca al enemigo por la retaguardia evitando un enfrentamiento directo. Cruza las alambradas con los tanques. Si atacas con todo tu ejército no deberías tener muchos problemas: los aviones enemigos no se caracterizan por su buena puntería. Acaba con todos los alemanes y habrás finiquitado la misión.

ARCH

Una de defensa y otra de ataque. Bien, lo primero que debes hace activar la pausa y dar órdenes a todas las unidades. También puedes reducir la velocidad de las acciones para que te dé tiempo de reorganizar tu ejército.

Mueve tus unidades de retaguardia hacia adelante y parapeta a los soldados en el interior de los búnkeres. Cuando te estés defendiendo, pon especial atención en los potentes cañones nazis, que tienen una fuerza devastadora. Resiste y no avances. Ya te llegará el momento de la revancha.

Tras resistir la primera embestida alemana, deberás plantearte la reconquista. Nosotros, como los alemanes, tampoco estamos mancos y poseemos un ejército bastante poderoso. Tu unidad esencial en esta misión serán los howitzers, cañones de 122mm que atacan a gran distancia. Con ellos puedes diezmar sin problemas al enemigo. La misión pasa a convertirse en un relajado ejercicio de tiro al blanco.

Asegúrate de que llevas contigo camiones de abastecimiento. Una buena zona para comenzar el ataque es el noroeste. Destruye los edificios también: sirven de cobijo para los alemanes. Por fortuna, en esta misión no tendrás que terminar con todas las tropas, sino que basta con destruir la mayoría de las casas con tus cañones de larga distancia.

STALINGRAD

Ahora toca defender Stalingrado de las acometidas nazis. Mientras proteges la ciudad, debes mantener el puente intacto para poder recibir refuerzos. También te llegarán tropas de refresco por el oeste: katyushas, ambulancias... Es vital que en ningún momento dejes de recibir refuerzos, ya que entre los bombardeos y los tanques germanos, apenas te llegarán las unidades para defender la ciudad.

Organiza tus tropas. Centra el fuego de tus unidades más poderosas en los tanques de los nazis. A medida que se vayan acercando por el puente, retrocede. No te olvides de poner el juego en pausa. Si no lo haces, estarás condenado al fracaso.

Jamás te metas en terreno enemigo. Utiliza los cañones que tienes en la otra orilla del río para defenderte y coger a los nazis en un fuego cruzado. Tras liquidar la columna de refuerzos alemanes que no deja de atacarte, dirige tu ejército al norte y acaba con lo que queda del enemigo. No te creará demasiados problemas.

BALANCING

Tendrás que defender una factoría situada en el norte y volver a capturar la del sur. Al poco de empezar, una serie de refuerzos harán aparición por el norte. Prepárate para una defensa apresurada, porque las tropas alemanas no tardarán en llegar. Ve cogiendo los tanques que salgan de la factoría y mándalos al campo de batalla. Muy importante: ten cuidado con los Elephant, devastadoras unidades antitanque.



La planificación de tu defensa debería ser la siguiente: sitúa los howitzer de forma que estén separados entre sí por una distancia prudencial, sitúa a los soldados en las casas y reza lo que sepas. Ve activando la pausa con frecuencia. En tiempo real, la misión se pondría muy cuesta arriba.

¿Sigues ahí? Pues ahora ya podemos capturar la otra factoría. La mejor zona por la que puedes atacar es precisamente el sur, ya que por allí apenas encontrarás defensas. Poco a poco, elimina los cañones defensivos escudándote en la arboleda. Por fortuna, los elementos naturales del escenario evitan que seas detectado. Una vez destruidos los cañones, la factoría se da por capturada. Fin de la misión.

TARGET WEST

La balanza de la guerra comienza a inclinarse a favor de los aliados. Capturar los depósitos de suministros alemanes en esta misión será el tiro de gracia para el ya agonizante ejército del Führer. De nuevo tienes a tu disposición a los imprescindibles francotiradores. Ve abriéndote paso con los katyusha y matando a los soldados con los tiradores de élite. Cuidado por donde pisas, porque la zona está plagada de minas, así que utiliza a tus soldados para ir quitándolas. En cada claro del bosque puedes encontrarte con alguna.

Ésta es otra fase en la que predomina la paciencia sobre cualquier otra consideración. Avanza poco a poco por la carretera del este destruyendo los morteros y los cañones. En cuanto inicies tu avance, te llegarán tropas de refuerzos por el sur. Tras esto, los bombarderos alemanes destruirán el puente de nuestra base mientras un numeroso ejército alemán avanza hacia él. Repara el puente, retrocede y agrúpate. No realices un ataque directo al suministro. Los alemanes poseen un número respetable de piezas de artillería de 120mm y un par de destructores de tanques de 380mm. Eso sin contar con las torretas, cañones, tanques y los numerosos soldados.

Replantéate la situación. Recoge los refuerzos del oeste y reúne a todo tu ejército. Tu ataque se llevará a cabo por el flanco este. No es necesario que elimines a las demás unidades que pueblan el mapa. Cuando llegues al depósito, tu objetivo principal será alcanzar los cañones. Destrúyelos primero y después acaba con los búnkeres y las torretas. Cuando hagas esto, capturarás el depósito de suministros y la victoria te sonreirá de nuevo. Esta vez, de forma definitiva.

LAST BARRIER

Se acerca el final. Nada más empezar, reagrupa todas tus unidades y defiende tu retaguardia. No te preocupes de las tres ciudades del Oeste, porque no atacará nadie. Limítate a tomarlas. Si te atreves, aprovecha tu superioridad numérica para pasar al ataque en vez de defender tu retaguardia. Ve moviéndote poco a poco por el oeste, usando tus howitzer, destruyendo todo lo que te encuentres por el camino y tomando las ciudades. Avanza despacio con tus cañones. Por el oeste surgirán una serie de baterías enemigas dispuestas a acabar con ellos. A medida que vayas avanzando llegarán refuerzos alemanes, nada que tu ejército no pueda superar, sobre todo tus howitzer.



MAY 1945

Última misión con los rusos. Deberás eliminar toda resistencia alemana. Están en un pueblo, al sur de tu posición actual. Repite la estrategia: acércate despacio, graba, usa tus cañones de larga distancia y bombardea a los nazis. Mantén a tus bombarderos alejados de los antiaéreos alemanes.

Poco podemos decirte de esta misión, sólo que ataques con todos tus efectivos. Cuando estés a punto de conquistar la ciudad, aparecerán enemigos por el sur. Conviértelos en picadillo con los aviones. Estando sobre aviso, la cosa es mucho más fácil. Victoria bolchevique. Stalin estaría orgulloso de ti.



No hacen falta lubricantes dañinos para la capa de ozono para que algo vaya como la seda. Nosotros nos conformamos con activar consolas y teclear códigos. **Tal vez no sea el método más honesto del mundo, pero hay que ver lo bien que funciona.**

JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

Despliega la consola durante el juego pulsando Mayúsculas + \ y teclea "devmapall". Una vez hecho esto, podrás introducir los siguientes trucos:



god
Invulnerabilidad
noclip
Atravesar paredes
notarget
Los enemigos te ignoran
kill
Autoinmolarse
give all
Munición, salud y armadura al máximo
give health
Salud al 100%
give armor
Armadura al 100%
give ammo
Munición al 100%

DUNGEON SIEGE

Pulsa Enter e introduce cualquiera de estos códigos. Para desactivar cualquier truco sólo tienes que hacer lo mismo pero sustituyendo "+" por "-".



+zool
Invencibilidad
+chunky
Despedazar a los enemigos
+superchunky
Despedazar más a los enemigos
+drdeath
Causar daño máximo
+shootall
Atacar de forma automática
+sixdemonbag
Obtener seis hechizos invocar criaturas
+loefervision
Eliminar el velo
+xrayvision
Suprimir las texturas
+minjooky
Personaje muy pequeño
+maxjooky
Personaje muy grande
+checksinthemail
Obtener 999.999 de oro
+sniper
Atacar a larga distancia
+mouse
Activar el ratón
+faertehbadgar
Cuatro anillos, capa, botas y más prendas
+potionaholic
Obtener tres unidades de super-maná y super-salud

EUROPA UNIVERSALIS II

Para ser el amo del mundo, tira de alguna trampilla. Durante el juego, pulsa F12 para acceder a la ventana de trucos y teclea alguno de los siguientes códigos. Para salir de la ventana pulsa Ctrl + F12.

dagama
Obtener seis comerciantes
pocahontas
Obtener seis colonos
vatican
Obtener seis diplomáticos
montezuma
Obtener 50.000 ducados
swift
Obtener 10.000 habitantes en la capital
oranje
Aumentar en tres puntos la estabilidad
russianhordes
Suprimir el límite de población
difrules
No perder ninguna batalla
columbus
Desvelar el mapa
pappenheim
Suprimir el velo del escenario
richelieu
Controlar todas las unidades militares
wallenstein
Analizar el estado de cada provincia
robespierre
Cambiar la política doméstica automáticamente
ney
Evitar que el juego se detenga a cada evento
gustavus
Añadir 100 ducados a la investigación terrestre
drake
Añadir 100 ducados a la investigación naval
cromwell
Añadir 100 ducados a la investigación de infraestructuras
polo
Añadir 100 ducados a la investigación comercial
cortez
Suprimir las tribus nativas
alba
Desactivar las revueltas
tilly
Los rivales nunca te declaran la guerra
tordesillas
Desactivar el Tratado de Tordesillas
luther
Desactivar los efectos de la Reforma
calvin
Desactivar los efectos del Calvinismo
trent
Desactivar los efectos del Concilio de Trento
event ####
Activar un evento (1000-1076)

MOH: ALLIED ASSAULT

Para activar los trucos, deberás activar la consola introduciendo los siguientes parámetros en el acceso directo de tu escritorio: +set ui_console 1 +set cheats 1 +set. La línea debe quedar del siguiente modo: C:\Archivos de programa\eagames\mohaa.exe" +set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1.
Ten en cuenta que los parámetros anteriores al ejecutable (mohaa.exe) pueden variar si has instalado el juego en una carpeta distinta de la que la que usa el juego por defecto. Una vez hecho esto, pulsa en Aplicar. Ya en el juego, pulsa la tecla \ para activar la consola y poder introducir cualquiera de los siguientes códigos:

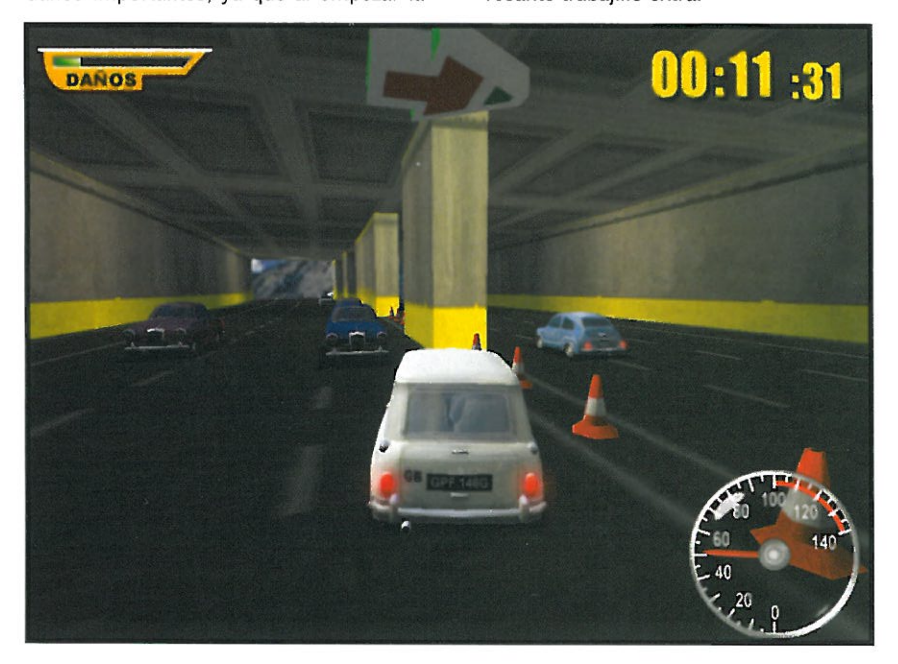


wuss
Obtener todas las armas
dog
Activar el modo invencible
fullheald
Sanar
notarget
Suprimir los objetivos
noclip
Atravesar las paredes
listinventory
Lista del inventario de los jugadores
tele x y z
Teletransportarse a una localización
coord
Mostrar las coordenadas de la posición
health
Fijar la salud
kill
Acabar con el protagonista
maplist
Muestra la lista de los escenarios y permite acceder directamente
toggle cg_3rd_person
Vista en tercera persona
giveweapon weapons/"nombre del arma".tik
Conseguir el arma especificada*

*Nombres de las armas:
colt45, m2frag_grenade, p38, steilhandgranate, m1_garand, kar98, hotgun, bazooka, panzerschreck, bar, mp44, thompsonsmg, mp40, springfield y kar98sniper.

THE ITALIAN JOB

1 Para desbloquear el Lamborghini Miura, completa todos los retos del modo Free Ride Mode.
2 En el Free Ride Mode, para reparar el vehículo en Londres, pospón la carrera a la que te invita el vehículo rojo al lado del desguace para cuando hayas acumulado daños importantes, ya que al empezar la carrera estos daños desaparecerán de forma automática.
3 En el nivel de Turín, conduce hasta la rotonda y gira por la primera calle a la derecha. Sigue recto hasta llegar al aparcamiento y derriba todos los conos que encuentres para que te encarguen un interesante trabajillo extra.





SPIDER-MAN: THE MOVIE

Ve al menú Specials y teclea cualquiera de los códigos que detallamos a continuación.

chillout
Movimientos líquidos
underthemask
Vista en primera persona
goestoyourhead
Modo Spiderman cabezón
joelspeanuts
Los enemigos se vuelven cabezones
dodgethis
Spidey realizará ataques estilo Matrix
imiarmas
Acceso a todos los niveles, secuencias de vídeo e imágenes
romitas
Pasar de nivel
koala
Spider-Man come sus espinacas
organicwebbing
Tela de araña ilimitada
headexplody
Niveles de entrenamiento extras
hermanschultz
Jugar como líder
realhero
Jugar como un oficial de policía
freakout
Jugar al estilo Matrix
spiderbyte
Jugar como un pequeño Spider-Man
captainstacey
Juegas como piloto de helicóptero

MALL TYCOON

Durante el juego, mantén pulsada la tecla Ctrl e introduce los siguientes códigos:

hdilore
Acceso a todas las tecnologías
hditech
Completar la investigación en curso
hdirate
Conseguir 100 puntos de prestigio
hdicash
Conseguir 100.000$
hdizooma
Zoom ilimitado
hdiart
Ver los datos de las animaciones



EVERQUEST II YA EXISTE

El juego de Sony Online estrena web oficial



Sony Online ha abierto la página web (http://everquest2.station.sony.com/index.jsp) de la segunda parte de su conocido juego de rol on line. No se trata de una nueva expansión, sino de una secuela en toda regla que mejorará a su predecesor en todos los aspectos de relevancia. El escenario de las acciones seguirá siendo Norrath y aparecerán las razas del original acompañadas de algunas nuevas. El sistema de clases será distinto al actual, ya que se decidirá con el tiempo y eligiendo las distintas ramas de especialización lo que defina la clase final de tu avatar.

Para ayudar a la personalización de los personajes, se podrá modificar tanto el rostro facial como el resto de partes del cuerpo por separado. Del juego también se sabe que usará un motor 3D completamente nuevo, el mismo que se está desarrollando para *Star Wars: Galaxies*. *EverQuest II* está previsto para finales del 2003 y contará con varias fases de testeo. En este proceso, los usuarios de cuentas *EverQuest Legends* tendrán preferencia sobre el resto.



No podrás pasar por alto detalles como las hojas de estos árboles.

MÁS SOBRE SIMS ONLINE

El juego de Maxis recompensará el trabajo en equipo



Maxis ha ofrecido nuevos datos del juego que trasladará a la Red el concepto de la simulación social. Antes sabíamos que prácticamente no habría límites en cuanto a profesiones, pero ahora disponemos de ejemplos concretos. Por ejemplo, podrás dedicarte a coleccionar objetos extraños y venderlos en una tienda de antigüedades. Si desbordas creatividad, tal vez puedas dedicarte a la arquitectura y quién sabe si a la cocina, tanto "de élite" como artesanal o de consumo. Si lo tuyo son las relaciones sociales, quizá optes por abrir una agencia de citas para que ninguna oveja se quede sin pareja.

Está previsto que el número inicial de jugadores por ciudad sea de 30.000, más que suficiente para encontrar compañeros con los que realizar trabajos en equipo que permitan ganar simoleones rápidamente. Lo único que se tendrá que tener en cuenta a la hora de realizar estos trabajos es que el más mínimo error de uno del grupo puede echar al traste la producción en cadena y dejar sin trabajo a todo el grupo. Algo así puede pasar, por ejemplo, en una pizzería. Si uno de los trabajadores se equivoca en el tamaño de los ingredientes, todo el colectivo puede acabar pagando su error.





Como propietario del local, tu decides quién podrá convivir contigo.

JUGAR SIN PAGAR

Prueba Anarchy Online y Asheron's Call gratis

Dos clásicos de la Red han sido puestos a disposición del usuario de forma gratuita durante un periodo de prueba. Ambos pueden descargarse desde las respectivas páginas oficiales. El primero de ellos, *Anarchy Online* (www.anarchy-online.com), requiere la descarga de los 620 MB de que consta el juego completo sin actualizaciones. La alternativa para ahorrarse semejante descarga es solicitar que te lo envíen por correo por unos cinco dólares. El periodo de prueba gratuito es de una semana.

En cambio, *Asheron's Call* (www.microsoft.com/games/zone/asheronscall) ocupa sólo 106 MB. El único inconveniente de la descarga es que tendrás que seguir un tortuoso proceso de registro en el que debes facilitar los datos de tu tarjeta de crédito para poder disfrutar de 30 días de prueba gratuitos. En ambos casos, abrir cuentas no te compromete a nada y puedes disfrutar de los días gratuitos sin pagar ninguna mensualidad.

Dos clásicos a precio reducido: cero euros.





DRAGÓN SOLITARIO

Descubrimos a una de las criaturas de Dragon Empires



Ya están en la Red las primeras imágenes de las criaturas que protagonizarán el juego de rol on line *Dragon Empires*. Se trata de dragones, espléndidos seres de leyenda que asumirán la función de custodiar los cinco reinos. De ellos se sabe que en su día salvaron al mundo de la destrucción. Con el tiempo, han ido identificándose con la zona que protegen y su aspecto físico se ha adaptado a las características de su entorno. El dragón que sobrevuelva estas líneas es el previsible Dragón Ave. En caso de que estés interesado en participar en el testeo del juego antes de su lanzamiento, dirígete a la página oficial (www.dragonempires.com), ya que la inscripción sigue abierta.

IBM APUESTA FUERTE

IBM y Butterfly evitarán la saturación de servidores



Los enormes gastos en servidores que tienen las compañías desarrolladoras para alojar sus juegos on line podrían reducirse enormemente con el nuevo servicio que ofrecerán IBM y Butterfly.net. Al mismo tiempo los usuarios podrían beneficiarse de un mejor servicio. El nuevo sistema de alojamiento para juegos on line que ofrecerán las dos compañías acabará con los problemas de saturación gracias a un sistema inteligente de gestión de recursos que permitirá ir adaptando su capacidad a la demanda. La idea es que las compañías de juegos puedan olvidarse del mantenimiento de sus servicios de conexión para centrarse exclusivamente en el desarrollo de sus juegos. Todavía está por ver qué compañías apostarán por este nuevo sistema.





ANUNCIADO THE SHROUDED ISLES

Dark Age of Camelot inicia su proceso de expansión



El nuevo rey de la Red, *Dark Age of Camelot*, ha anunciado la que será su primera expansión. *Dark Age of Camelot: Shrouded Isles* pretende consolidar la posición recién adquirida por el juego de Mythic antes de que aparezcan competidores tan formidables como *Star Wars Galaxies* o *EverQuest II*. El uso de las nuevas instrucciones de DirectX 8.1 y la nueva versión 4.0 del motor NetImmerse 3D prometen una mejora en cuanto a calidad gráfica que pondrán el juego a la altura de sus rivales directos. En cuanto a jugabilidad, se presentan tres zonas nuevas (una para cada reino), tres nuevas razas y varios nuevos tipos de especialización. Mientras esperamos que se edite la expansión podemos seguir disfrutando de las constantes actualizaciones que mejoran algunos aspectos de *Dark Age of Camelot*, como las reciente aparición de habilidades especiales o el nuevo servidor para todo tipo de personajes, sean del reino que sean.



Los puntos de reino pueden canjearse por nuevas habilidades.

MUTANT CHRONICLES TENDRÁ VERSIÓN ON LINE

El parche potencia el modo multijugador

El próximo juego de rol post-apocalíptico de Paradox Entertainment, *Mutant Chronicles*, tendrá una versión multijugador masiva. Este juego podría editarse en primavera del 2003 y en el están colaborando los estudios Imaginations, con sede en Dubai.

El juego estará basado en el juego de rol de papel del mismo título. En él cual se podrán elegir hasta 40 razas distintas, que podrán usar todo tipo de armas y armadura. Aunque sea un juego de rol, *Mutant Chronicles Online* dará mucha importancia también a la acción táctica. Está previsto que en el momento que se edite el juego haya una sola gran ciudad. Con el tiempo, futuras expansiones irán completando su mundo.

CLANES DE LA RED

BAM

Las ocho personas que forman el clan BAM jamás olvidarán el día 21 de febrero, en que decidieron unirse para causar terror en los servidores de *Counter Strike*. Su aficiones van más allá de los juegos de ordenador, ya que suelen quedar para hacer partidas de *paint ball* y comprobar su grado de compatibilidad en actividades no virtuales. Si pasas por su página, encontrarás algo de información sobre ellos y comprobarás que sentido del humor no les falta. Su libro de visitas está abierto para todo aquel que quiera saludarles o retarles a una partida.

http://www.geocities.com/bam_klan

C.E.A.L.

El clan C.E.A.L (Comando Español de Asalto Ligero) con sus 21 soldados, es uno de los más importantes de *Medal of Honor: Allied Assault* que hay en nuestro país. Además de estar organizados por rangos, estos chicos son muy profesionales y tienen un servidor propio para jugar sus partidas. Según ellos la clave del éxito reside en la disciplina: todos obedecen sin rechistar las órdenes de los superiores. Su página es de obligada visita para todos los aficionados a este juego, ya que dispone de noticias actualizadas, descargas y foros.

http://www.garfio.i989.net/

MOVILÍZATE

Horizons te informará a través del móvil


Se acabaron los ataques por sorpresa: tu móvil te avisa.

Horizons, juego de rol masivo de Artifact en proceso de desarrollo bastante avanzado, enviará información puntual al teléfono móvil de sus usuarios. De esta manera, todos aquellos que tengan un móvil con conexión a Internet podrán acceder a comunicados internos de la cofradía a la que pertenezcan o regular por esta vía aspectos que tengan que ver con su personaje. Está previsto que este sistema permita también organizar eventos o ponerse en contacto con el resto de jugadores. Una curiosa iniciativa que puede convertir al móvil en complemento lúdico imprescindible para todo jugador que se precie.

ENIGMA EN FASE ALFA

El proceso de testeo está muy cerca



El estudio de desarrollo Tesseraction Games ha anunciado que su juego, *Enigma: Rising Tide*, ha alcanzado la fase alfa, es decir, empieza a ser jugable. A la vez, han anunciado que en breve aceptarán solicitudes para participar en la fase de testeo público. Enigma permitirá a un grupo de jugadores de su elección participar en batallas navales de la segunda Guerra Mundial. Permanece atento a www.tesseractiongames.com si tienes interés en ser de los primeros en catar este juego.



[okl.online killers]



Los [ok.online killers] juegan la premier de la CSleague y están también en competiciones europeas de *Counter Strike*. Como los buenos equipos de fútbol, este clan está en periodo de busca y captura de talentos. En concreto, están buscando alguien que sepa jugar en equipo y tenga una gran técnica individual. Si te interesa, tendrás que pasar una prueba que decidirá quiénes son los aspirantes que se quedan. Para ponerse en contacto con ellos puedes recurrir a su página web o bien visitar su canal de IRC, #okclan.

http://www.okpage.host.sk

Si tú también tienes un clan o tribu en la Red y quieres darlo a conocer, envíanos un pequeño texto y vuestro logo a: gamelive@ixoiberica.com



Junio en Hastajuego

Por Hastaj_delux

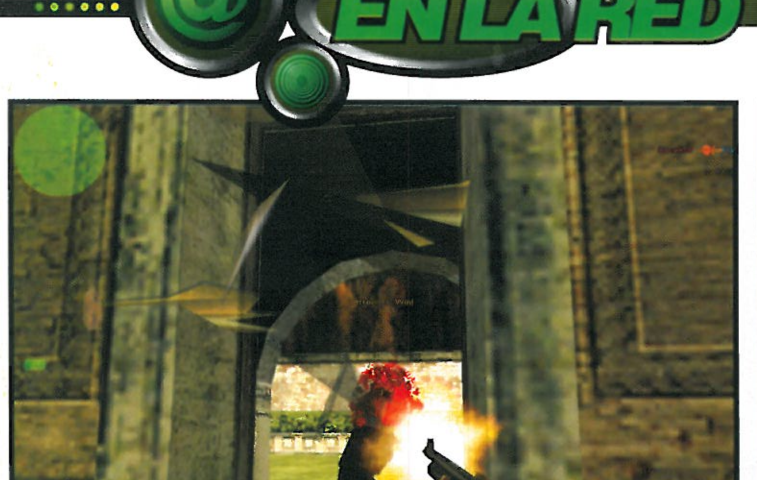
Camarada jugador, la Revolución Gimme 5 avanza a pasos agigantados. Cada vez más jugadores tienen la ocasión de poder disfrutar, libre y totalmente, de los cinco juegos que integran el pack *Gimme 5 número 1*. Este pack comprende los títulos *Alone in the Dark IV*, *Desperados*, *Supreme Snowboarding*, *Driver* y *Slave Zero* a un precio increíble y por un periodo renovable de cuatro meses. ¡Y tú no te puedes quedar fuera!

Nuevos juegos, para todos los gustos, han desembarcado últimamente en Hastajuego: un billar en 3D en el que para demostrar todo lo que sabes hacer sobre una mesa tan sólo tendrás que hacer click sobre cualquiera de las tres distintas versiones que te proponemos: Bola 8, Bola 9 y el famosísimo Snooker. Emular a Tom Cruise en *El color del dinero* va a ser un juego de niños. Y hablando de niños, demuestra a tu profesor de dibujo que nunca aprendiste nada en sus clases. Con Tagmaniac tendrás que conseguir que el resto de jugadores adivine qué cosa estás intentando dibujar, suena fácil y lo es, tan sólo clickar y jugar.

Ahí no acaba la lista de novedades: *Cossacks: European Wars*, *Sudden Strike* y próximamente *SWINE* ocupan su merecido espacio en la sección de estrategia de Hastajuego. Sin embargo, para lugares destacados, los de los potentes servidores VIP de *Counter Strike*, *Team Fortress Classic* y *Day of Defeat*, la élite de los servers puesta a tu alcance con un sólo SMS. Unos servidores a la medida de tus necesidades de gran jugador.

La acción no ha hecho más que empezar, pues este mes, en exclusiva, vas a tener la oportunidad de participar en una gran serie de eventos relacionados con la próxima película *Resident Evil*, con la siempre espectacular Milla Jovovich en el papel protagonista. Además, con una PlayStation 2 como regalo estrella y un montón de extras, sólo para ti.

Junio en Hastajuego,... ¡No te lo pierdas!





COUNTER STRIKE 1.4 VS DAY OF DEFEAT 2.1

Por S. Sánchez

Tras los pasos de Half-Life

A estas alturas, ***Counter Strike*** **y** ***Day of Defeat*** **son mucho más que simples modificaciones de** ***Half-Life***. Sin embargo, lo fueron en su origen, y **es lógico que aún se adapten a su juego nodriza**. Por eso, cada vez que *Half-Life* se actualiza, lógico es que sus vástagos lo hagan también. Como ahora.

Las dos modificaciones de juegos de acción que más están dando que hablar y que jugar estrenan versiones. *Counter Strike 1.4* y *Day of Defeat 2.1* no son más que leves ajustes, un nuevo capítulo en el duelo por la supremacía que están disputando estos dos hijastros de *Half-Life*.

Se podría decir que las novedades más importantes que han heredado de la nueva versión de *Half-Life* son el tan esperado sistema antitrampas y la posibilidad de pasar a un modo espectador con mapa completo en el momento en que caes eliminado.

La primera novedad supone todo un salto cualitativo, ya que el uso cada vez más frecuente de programas para hacer trampas amenazaba con herir de muerte a la acción on line. Valve ha optado por incorporar en su equipo a los desarrolladores amateurs que crearon el programa antitrampas Csguard. Este código de protección ha sido sido ligeramente modificado y bautizado como HLguard, ya que ahora no sólo funciona con *Counter Strike*, sino también con *Half-Life* y derivados. Aunque el programa no es perfecto, supone un paso en la dirección adecuada. Al menos ha servido para que resulte difícil hacer trampas en los servidores de la red WON que exigen autentificación para acceder a sus partidas, ya que en ese caso Hlguard puede detectar si un usuario usa un programa de trampas, expulsarlo e impedirle el acceso a cualquier otro servidor WON. Se trata de una solución algo radical pero que cumple con el objetivo básico que se había planteado Valve: complicar la vida a aquellos que intenten hacer trampas, ya que ser detectado supone algo así como la expulsión definitiva.

Desde la barrera

La posibilidad de usar el HLTV en cuanto te liquiden es otra de las grandes novedades. Sólo *Counter Strike* ha implementado completamente esta seria mejora, ya que *Day of Defeat* (pese a a las mejoras visuales introducidas en este apartado) sólo permite disfrutar de este modo espectador a observadores externos, no a jugadores eliminados. Este


CS 1.4 mantiene todos los alicientes de la saga e incorpora nuevos escenarios.


En la nueva versión, ganarás puntos por rescatar rehenes

sistema de seguimiento HLTV consiste en un mapa del escenario que muestra en tiempo real todo lo que está sucediendo e indica con símbolos todo aquello que resulta relevante, ya sean jugadores, rehenes, banderas o bombas. *Counter Strike 1.4* ha dado un paso más, ya que ahora permite también que los que accedan al modo espectador sigan las acciones en primera persona.

Ambos juegos incorporan nuevos mapas en sus últimas actualizaciones

Aunque las actuales versiones están orientadas a adaptar ambos mods a los últimos cambios sufridos por *Half-Life*, tanto el nuevo *Counter Strike* como el nuevo *Day of Defeat* incorporan mapas nuevos. Los de *CS* son cs_havana y cs_chateau. El primero es un escenario de grandes dimensiones abarrotado de puntos ideales para tender emboscadas. De los dos mapas nuevos, éste es el más elaborado. Seguro que te llevará tiempo localizar los puntos calientes y posibles escondrijos que pueden marcar la diferencia entre el éxito y el fracaso. En cuanto a cs_chateau, es un mapa que se desarrolla en gran parte en el interior de un intrincado edificio. La clave para dominarlo consiste en hacerse antes que nadie con el control de las plantas superiores.

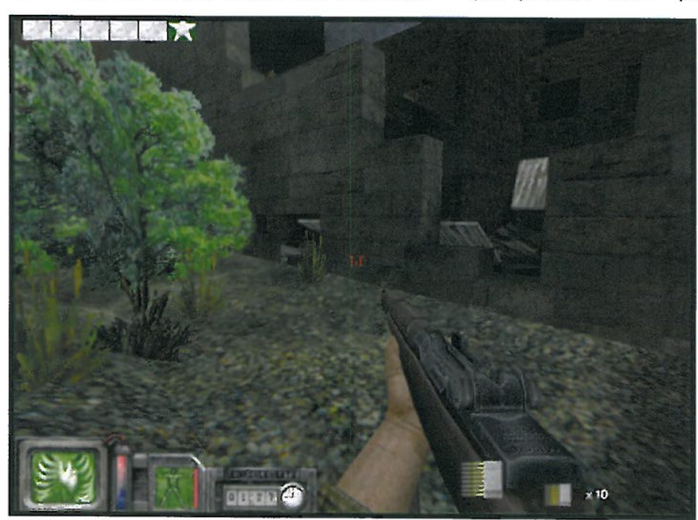
Desniveles y recovecos

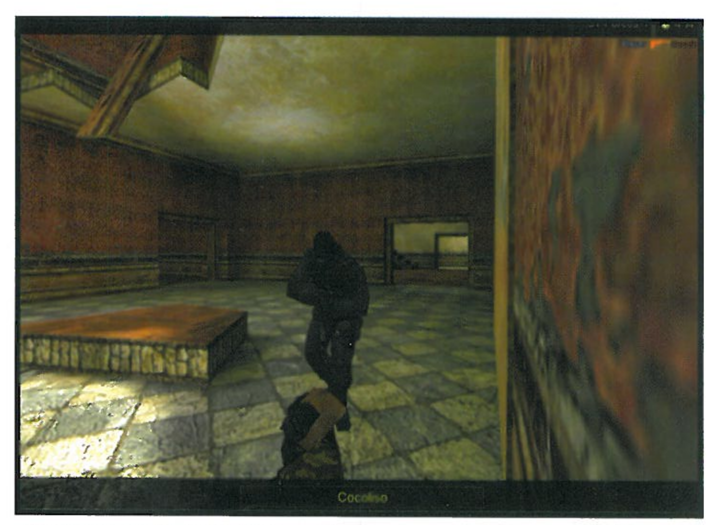
Los nuevos escenarios de *DoD* aportan mucho menos al juego que los de *CS*, ya que apenas se diferencian en nada sustancial de los que hasta ahora existían. Los jugadores veteranos agradecerán su inclusión, aunque sólo porque son algo más grandes y complejos de lo habitual. La abundancia de desniveles y obstáculos que pueden servir para esconderse o cubrirse les dan un especial interés, aunque dado lo fácil que es quedar bloqueado en algún punto concreto apostamos que pronto sufrirán modificaciones que mejorarán considerablemente su diseño.

El escenario de dod_koln ofrece una partida nocturna, ideal para jugadores cautos a los que no asusta la dificultad ni molesta tomar precauciones. El escenario de dod_cherbourg está ambientado al atardecer. Su principal característica es que consta de un amplio espacio central que tiene muchos números para convertirse en todo un paraíso de los francotiradores, ya que invita a apostarse en él. En fin, que va a hacer las delicias de los camperos sin escrúpulos.

Entre el resto de novedades relevantes, destaca la eliminación (parece que esta vez definitiva) del llamado Bunny Jump, un fallo de programación que permitía realizar un supersalto tras una serie de saltos consecutivos. Esta mejora afecta sólo a *CS*, ya que *DoD* había solucionado este molesto problema incluyendo el sistema de fatiga de los personajes.

Por último mencionar que los jugadores expertos de *CS* tendrán que acostumbrarse al nuevo funcionamiento del punto de mira. Hasta ahora, éste sólo se abría tras realizar varios disparos seguidos, lo que permitía intuir que el siguiente no iba a ser demasiado preciso. Ahora también lo hará dependiendo de si estás agachado, de pie, corriendo o saltando.

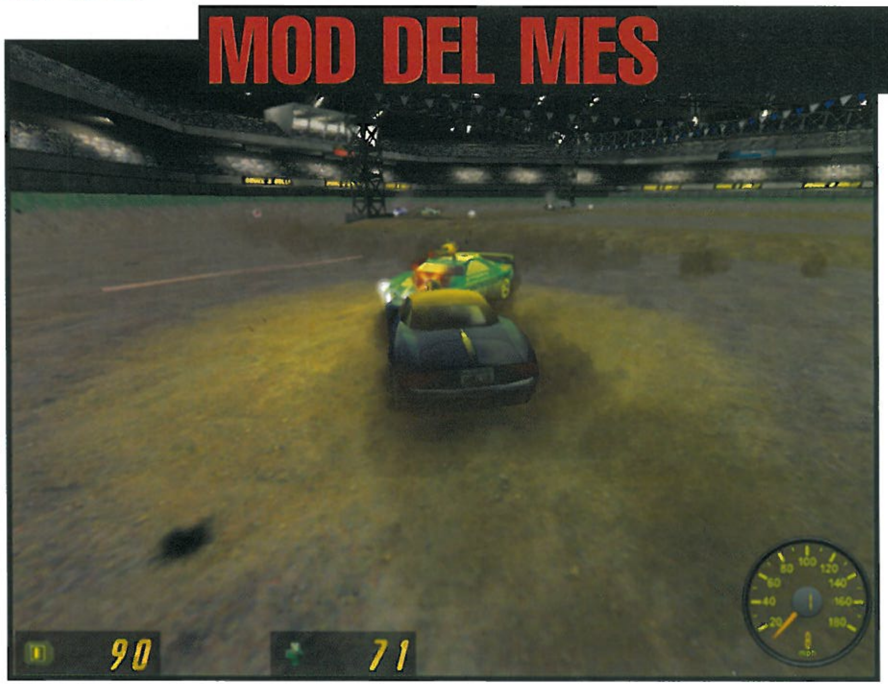

Las armas son menos espectaculares pero tienen sabor añejo.


El duelo entre terroristas y fuerzas especiales continúa.

MOD DEL MES

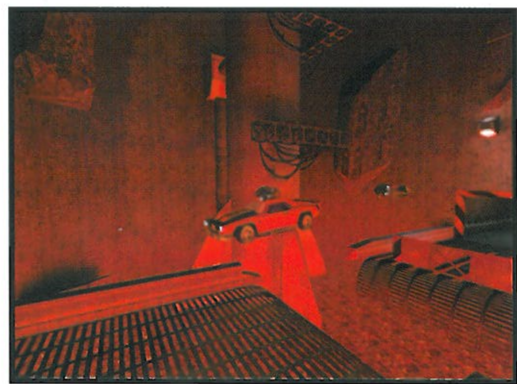
Llega el momento de recuperar tu copia de *Quake III: Arena* y ponerle cuatro ruedas virtuales. **El último clásico de id Software ha experimentado una notable mutación**: ahora puedes jugarlo como si del juego de carreras más trepidante y descerebrado se tratase.

Por S. Sánchez



Como *Destruction Derby*, pero más salvaje.





En *Quake III Rally* no faltan saltos que aportan emoción a las carreras.

QUAKE III RALLY

Para poder disfrutar *Q3 Rally* debes tener por lo menos instalada la versión 1.29 de *Quake III: Arena*. De todas formas, lo mejor es tener la última versión, la 1.31, para evitar cualquier problema de incompatibilidad. El siguiente paso es descomprimir el archivo del mod en la carpeta en que tengas instalado *Quake III* (se creará una nueva carpeta llamada q3rally). A continuación, copia el contenido del parche del mod en esta carpeta, lo que equivale a sustituir algunos archivos por otros con el mismo nombre pero actualizados. Encontrarás tanto el mod como su parche en el CD 2 de este mes, así que basta con que indiques la ubicación de la carpeta de *Quake III* cuando el sistema te pregunte dónde quieres descomprimir los archivos del mod.

Cuando inicies *Quake 3*, selecciona "mods" en el menú principal y luego "q3rally". Con esto cargarás el mod y entrarás en un juego completamente nuevo, una modificación cuidada hasta el mínimo detalle, algo que se nota desde el menú de navegación. Para evitar sorpresas, es recomendable que pases primero por las opciones de configuración de los controles y reduzcas la sensibilidad del ratón prácticamente al mínimo. De esta manera resulta mucho más fácil conducir los coches. Luego pasa por la pantalla de configuración del jugador, donde puedes elegir entre ocho coches distintos modificables a tu gusto. Puedes alterar el color, las llantas e incluso el aspecto de las carrocerías.

Corre, Quake, corre

En cuanto hayas elegido el coche de tus sueños, puedes seleccionar el modo de juego que prefieras y dirigirte a uno de los circuitos. Se puede participar en carreras normales, competiciones en que están permitidas las armas de *Quake III* (que se acoplan a los coches), combates a muerte, partidas de captura de bandera y un modo destrucción con dos variantes: gana el último superviviente o el que consiga destrozar su coche más deprisa. El juego sigue en desarrollo y actualmente sólo puede ser jugado en modalidad multijugador, ya que los bots sólo funcionan en el modo destrucción y no están muy optimizados. La página web del juego anuncia bots para todos los modos muy pronto, con lo cual dispondrás del complemento ideal para esta modificación fuera de serie, con un nivel de detalle gráfico y unos niveles muy trabajados.



FICHA TÉCNICA

GÉNERO	Carreras
WEB	http://www.quakerally.com
JUGADORES	LAN 8 Internet 8



VEREDICTO

Pues sí, *Quake* puede convertirse en un buen juego de carreras. Además, se trata de un producto de una profesionalidad abrumadora, muy flexible en la configuración, con opciones variadas y gráficos excelentes. Los pocos defectos que aún presenta podrían irse subsanando en futuras versiones.

8,5

JUEGOS EN RED **INTERNET**

Servicio Atención al Cliente
902 15 23 18
atencion_cliente@confederacion.com



Servicio Atención al Cliente
902 15 23 18
atencion_cliente@confederacion.com

¡JUEGA AL PRECIO JUSTO!



Nuestro sistema de reducción de precios por tiempo de juego en función de la demanda te garantiza que en Confederación siempre conseguirás los precios más baratos y justos por jugar en red con los videojuegos más cañeros o por navegar en Internet a una velocidad de vértigo.

¡Ven a probarlo!

INFÓRMATE EN CUALQUIERA DE NUESTRAS SALAS O VISITA WWW.CONFEDERACION.COM

[illegible]CALÁ DE HENARES C/ Mayor, 58 Tel.: 918 802 692 area51[illegible]confederacion.com	ALCO[illegible]NDAS C/ Ramón Fernández Guisasola, 76 Tel.: 916 520 387 pegas[illegible]confederacion.com	BARCELONA C/ Dip[illegible] Tel.: 9[illegible]3 232 235 odys[illegible]confederacion.com	BARCEL[illegible] CC. Glories [illegible] 280 Tel.: 934 860 064 [illegible]_army@con[illegible]	BENIDORM C/ [illegible], 80 [illegible] 966 806 9[illegible] [illegible]plarios@conf[illegible]acion.com	BUR[illegible]S C/ Av[illegible]os, 4 Tel.: 9[illegible] 166 [illegible]confederacion.com	CASTELLÓN Av. Rey Don J[illegible], 43 [illegible] [illegible]	[illegible] (Alicante) C/ Alfe[illegible] XII, [illegible], Local B Tel.: 965 459 395 [illegible].com
FUENGIROLA (M[illegible]) Ed. W[illegible]sor P[illegible]k Av. J[illegible], 19 Tel.: 952 666 6[illegible]3 memorycall[illegible]	G[illegible]ONA C/ [illegible] Grahit, 63-67 Tel.: 972 224 729 rocket_factory[illegible]confederacion.com	GRANA[illegible]A C/ Luis Br[illegible]lle, 8 Tel.: 95[illegible] 258 [illegible]70 [illegible]onfederacion.com	IRÚN C/ Luis Mariano, 7 Tel.: 943 635 [illegible]3 warrior[illegible]racion.com	LEGANÉS C/ Mesones, 7 Tel.: 91[illegible] 8[illegible]3 842 nig[illegible]ntes[illegible]confederacion.com	LOGROÑO [illegible]da. Doctor Mú[illegible]ca, 6 [illegible] 941 287 [illegible]89 [illegible]onfedera[illegible]n.com	MADRID-[illegible] C/ Preciados, 34 Tel.: 915 238 [illegible]1 [illegible]	MA[illegible]D-Mon[illegible]loa C/ [illegible]éndez Valdé[illegible], 54 Tel.: 915 5[illegible] 250 [illegible]confederacion.com
MÁLAGA Pº de [illegible] Tilos, 30 Tel.: 952 362 856 raptor[illegible].com	MÓSTOLES [illegible]da. Por[illegible]al, 8 Tel.: 916 171 115 rebel_[illegible]confederacion.com	MOTRIL C.C. RADIO VISIÓN C/ Nueva, 44 Tel.: 958 [illegible] 4[illegible] ext. 208 ro[illegible]con[illegible]racion.com	PAMPLONA C/ Iturr[illegible], 28 ([illegible]) Tel.: 94[illegible] 198 031 hack[illegible]federacion.com	PAMPLONA ([illegible]) [illegible] de Pamp[illegible], 33 Tel.: 948 074 447 dock_bay[illegible]confederacion.com	SAN SEBASTIÁN [illegible] II, 23 Tel.: 9[illegible]3 445 660 [illegible]confed[illegible]acion.com	STA. CRUZ DE [illegible] Av. [illegible], 1 ([illegible] Chapatal) Tel.: 922 222 4[illegible] [illegible]	VALENCIA C/ [illegible]bera, 8 Tel.: 963 940 311 F[illegible]confedera[illegible].com



NUEVAS FRANQUICIAS: 917 791 304 y expansion@confederacion.com



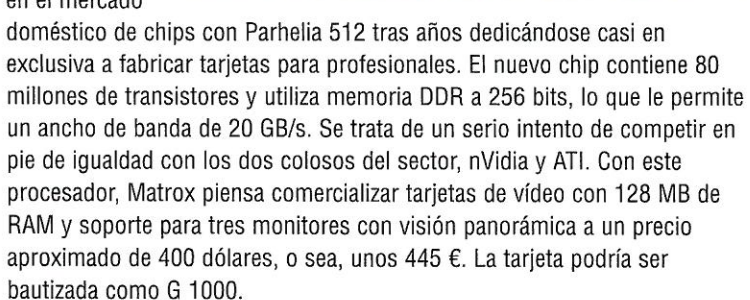
PARHELIA 512

El retorno de Matrox





La compañía canadiense Matrox irrumpe en el mercado doméstico de chips con Parhelia 512 tras años dedicándose casi en exclusiva a fabricar tarjetas para profesionales. El nuevo chip contiene 80 millones de transistores y utiliza memoria DDR a 256 bits, lo que le permite un ancho de banda de 20 GB/s. Se trata de un serio intento de competir en pie de igualdad con los dos colosos del sector, nVidia y ATI. Con este procesador, Matrox piensa comercializar tarjetas de vídeo con 128 MB de RAM y soporte para tres monitores con visión panorámica a un precio aproximado de 400 dólares, o sea, unos 445 €. La tarjeta podría ser bautizada como G 1000.



OMEGA AMPLÍA CATÁLOGO

Presentada una nueva gama de almacenamiento externo

Iomega amplía su catálogo de productos con un disco duro portátil, el Iomega HDD, y otro externo. Estos productos se diferencian entre sí en el diseño, la capacidad y, sobre todo, el peso ya que la unidad portátil no supera los 250 gramos. Ambos utilizan conexiones USB 2.0 y FireWire e incorporan el software Iomega QuickSync, que permite realizar copias de seguridad de manera automática e incluso copias de rescate de tu disco duro para restaurar el sistema cuando sea necesario. La unidad portátil, de diseño plano, se comercializa en dos versiones, una con capacidad de 20 (300 €) y otra de 40 GB (530€). Las posibilidades de almacenamiento del disco duro externo son mayores, ya que ofrece una capacidad entre los 80 y los 120 GB con un precio a partir de los 430 €.

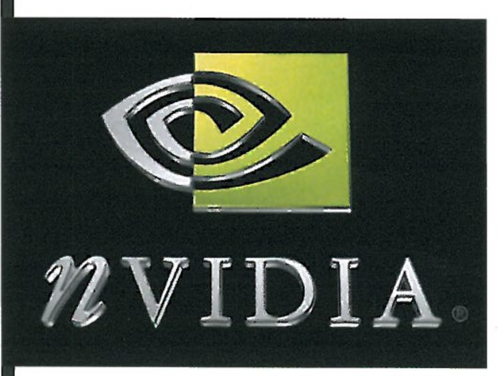
Las unidades han sido diseñadas para que ofrezcan una velocidad de transferencia constante de 48 MB/s. Los nuevos productos cuentan con un atractivo diseño en la línea de los productos de la casa. Si tu problema es que necesitas acarrear datos de un lado para otro, aquí tienes una solución buena y bonita aunque no demasiado barata.



¿NV30?

Casi confirmada una nueva generación de chips gráficos

Esta vez los rumores vienen de la China y afirman que nVidia ya está trabajando en los próximos chips gráficos. Parece ser que estos se presentarán pasado el verano y todo apunta a que el fabricante está trabajando con tecnología de 0,13 micras, lo que le permitirá alojar los 73 millones de transistores en un espacio realmente reducido. El reloj del procesador funcionará a 450 MHz y utilizará memoria DDR a 750 MHz. La tarjeta estará preparada para soportar las directrices de DirectX 9 y Open GL 2.0. Además, incluirá un nuevo filtro, el 12nvx, capaz de muestrear hasta 48 texturas. El fabricante ha decidido alojar las tecnologías T&L y el TT&L en un chip independiente que acompañará al procesador. De momento, no han trascendido más detalles. Habrá que esperar a que nVidia haga la presentación oficial para saber qué nos va a deparar su nueva generación de tarjetas.



UNIDAD DE PROCESAMIENTO VISUAL

Creative Labs renueva los chips de sus tarjetas

3Dlabs®

La compra de 3Dlabs por parte de Creative ha empezado a dar sus frutos. El fabricante ha anunciado la aparición de nuevas tarjetas de vídeo equipadas con el último procesador de la compañía recién adquirida. Se trata de una arquitectura totalmente nueva bautizada Visual Processing Architecture. Las primeras tarjetas estarán disponibles a partir de octubre de este año.

Una de las principales novedades de esta revolucionaria generación de 3Dlabs es que pueden ser reprogramadas para adaptarse a las exigencias de los juegos y aplicaciones multimedia. De este modo, los desarrolladores tendrán cierta flexibilidad a la hora de programar. Las tarjetas soportarán un multiproceso real en respuesta a la petición de Microsoft , que solicitó soporte total a su nuevo sistema operativo.

ALFOMBRILLAS EN JAPÓN

Thrusmaster y Championet lanzan su línea de periféricos del Mundial

Para que sientas el fútbol bajo tus pies, Championet lanza el New Soccer Revolution. Este dispositivo consiste en una alfombrilla, compatible con los juegos balompédicos de EA con la que podrás pasar, chutar, correr y realizar el resto de acciones habituales en los jugadores. El dispositivo va conectado al puerto joystick e incluye dos ejes y cuatro botones. Su precio es de 69,65 €.

Por su parte, Thrusmaster ha sacado al mercado una serie de gamepads con licencia oficial del mundial de fútbol. Se trata de dispositivos USB totalmente programables con los que jugar a fútbol será toda una experiencia. ¿No querías fútbol para el verano? Pues toma dos tazas.



BAZAR DIGITAL



CREATIVE WEBCAM

Una cámara de calidad a precio razonable. La webcam de Creative Labs es capaz de captar imágenes a 30fps y a una resolución que va desde los 160x120 hasta los 352x288 píxeles. El artilugio incorpora un sensor CMOS y un botón de captura. Dispone de equilibrado de blancos y de un control automático de exposición. **Precio: 39,50 €**



MV 5000 SILVERLINE DESK SET

Si buscas un conjunto de teclado, ratón, micrófono y altavoces elegante, ésta es una buena opción. El teclado dispone de teclas multimedia y el ratón es inalámbrico. El micrófono es de excelente sensibilidad y compatible con cualquier tarjeta de sonido. También existe una versión sin altavoces, el MV4000, cuyo precio es de 53,57 €. **Precio: 68,18 €.**

XPS 210 GAMING



Hercules pone a tu disposición un conjunto de altavoces 2.1 aptos tanto para PC como para consolas. El conjunto esta compuesto por un subwoofer de 30W y dos satélites con altavoces de agudos y medios. Estos, además, se articulan de manera independiente para conseguir una perfecta orientación. **Precio: 66,90 €.**

VERSE- 704

¿Buscas un micrófono para tu PC? Labtec acaba de lanzar el Verse- 704, un dispositivo con conexión USB y un excelente sistema de reducción de ruidos. El micrófono resulta perfecto tanto para programas de reconocimiento de voz como para videoconferencias. Además, es completamente orientable. **Precio: 44,99 €**

DVD: ¿CUESTIÓN DE GUSTOS?

Sigue la feroz competencia entre formatos

Ahora que las grabadoras de DVD cuestan la mitad que hace unos meses, **comprarlos está empezando a dejar de ser una locura**. Sin embargo, ha aparecido un nuevo problema: a falta de un estándar definitivo, **¿por cuál de los formatos existentes debemos decidirnos?**

Todo empezó en 1994. Hollywood necesitaba un formato de distribución cómodo para sus películas, algo parecido al CD-ROM, y varias empresas tecnológicas se pusieron manos a la obra. De la alianza entre Philips y Sony nació el MMCD, mientras que Toshiba y Warner crearon el SD. Pronto llegaron a un acuerdo para crear un estándar, y de allí nació el denominado Digital Video Disc, que poco después fue rebautizado como Digital Versatile Disc porque hubiese sido una lástima dedicar exclusivamente a vídeo un soporte con una capacidad de almacenamiento muy superior al del CD-ROM. Con el tiempo, el DVD se ha convertido en un formato para todo gracias a sus múltiples variantes (ROM, RAM, Video, Audio, etc.).

Hasta ahora, el principal problema de este formato ha sido la compatibilidad, sobre todo cuando se intenta ofrecer posibilidades de regrabar.

Los DVD-RAM y los DVD-RW ofrecían esta opción, pero ello los convertía en esclavos de sus propios lectores precisamente por falta de compatibilidad con otras unidades de lectura. De esta necesidad de compatibilizar al máximo nació el DVD+RW, formato válido para la mayoría de lectores. En principio se mostró cierto recelo a adoptarlo por que su capacidad de almacenamiento (3 GB) era inferior a la de los DVD-R y DVD-RW. Sin embargo, con el tiempo se han alcanzado los 4,7 GB, así que el DVD+RW se ha convertido en un sólido aspirante a formato estándar.

Una compañía veterana como Sony, decidida esta vez a que no le pase algo parecido al fiasco del sistema de vídeo Betamax (desplazado por el VHS) es el único fabricante que va a poner en el mercado una grabadora con soporte para los dos sistemas de DVD regrabable (DVD-RW y DVD+RW).



HP DVD100i

Hewlett Packard se ha sumado al grupo de las DVD+RW. Su grabadora funciona a una velocidad 2,4x, lo que garantiza una velocidad de escritura de 3,32 MB/s. Cuenta con un buffer de 2 MB y utiliza la tecnología Seamless Link para prevenir los devastadores efectos del vaciado del buffer. De momento, soporta la grabación de DVD+RW, CD-R y CD-RW, pero no se descarta que en un futuro soporte el formato DVD+R con una simple actualización de su firmware (instrucciones internas).

El conjunto viene equipado con el software PowerDVD 3.0, HP Record Now!, My DVD 3.0 y el práctico HP Direct Letter Acces en su versión 2.56, que te permite utilizar el disco DVD+RW como si se tratara de un disquete exprimiendo al máximo la tecnología de cambio de fase (Phase-Change Tecnology). Eso permite escribir en el soporte sin borrar previamente. Si buscas un soporte con mucha capacidad para almacenar tus datos y realizar tus primeros pinitos en la edición de DVD, ésta es una buena opción.

6,5

FABRICANTE: Hewlett Packard
CARACTERÍSTICAS: Unidad IDE, velocidades para CD: 32x 12x 10x, velocidades para DVD: 8x 2,4x, protección Just Link.
PRECIO: 566,00 €

Philips DVDRW208K

Aunque sólo sea por una décima, esta grabadora de DVD+RW es la más rápida de la comparativa, ya que su velocidad de 2,5x le permite transferir archivos a una velocidad de 3,33 MB/s. Sin duda, uno de sus mayores atractivos es su diseño. Dispone de dos prácticos indicadores azules que señalan el tipo de medio insertado (CD o DVD) y el gran indicador central, de color rojo, especifica cuándo está leyendo o grabando. Su principal ventaja es que soporta el formato DVD+R. También dispone de un buffer de 2 MB y de protección Seamless Link para prevenir fallos durante la grabación. En cuanto a software, incluye el MyDVD 3.0, el PowerDVD 3.0 y la versión 5 del Nero Burning Room, que incluye el InCD con el que puedes guardar datos en el DVD+RW simplemente arrastrando los archivos desde el explorador de Windows. Su capacidad para grabar DVD+R le confiere una enorme ventaja sobre la grabadora de HP, ya que se trata de una opción más económica.

8

FABRICANTE: Philips
CARACTERÍSTICAS: Unidad IDE, velocidades para CD: 32x 12x 10x, velocidades para DVD: 8x 2,5x, protección Seamless Link.
PRECIO: 501,82 €

Todo tiene un precio

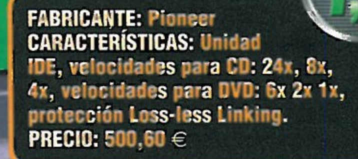
Pese a las recientes reducciones de precio, las grabadoras de DVD siguen siendo productos caros. Cierto es que hace muy poco costaban alrededor del doble, pero 500 € aún es una cantidad respetable. Además, el soporte tampoco es que sea económico, ya que un DVD regrabable en los dos formatos cuesta alrededor de los 12 € y los de un solo uso rondan los 9,50 €. La excusa oficial es que estos abusivos precio son una forma de combatir la piratería. Lo de siempre: pagan justos por pecadores.

Hoy por hoy, no existen diferencias abrumadoras entre las grabadoras disponibles en el mercado. De hecho, optar por una u otra depende sobre todo del uso que pienses darle. Las DVD+R y DVD+RW son la mejor opción para uso doméstico y para almacenar datos y, además, Microsoft ha optado recientemente por dar soporte a este formato en sus sistemas operativos. Las DVD-R y DVD-RW son más lentas a la hora de grabar aunque, por suerte, Pioneer ha solventado el problema del soporte regrabable de forma que ya no es necesario un formateo exhaustivo cada vez que desees modificar los contenidos del DVD. Además, el DVD-R tiene un alto nivel de compatibilidad con los lectores domésticos. Elegir DVD sigue siendo una decisión peliaguda, aunque (como casi siempre en informática) depende en última instancia de tener claro para qué lo quieres.

Pioneer DVR- A04

El DVD-R y su homólogo regrabable siguen manteniendo el tipo a pesar del avance del DVD+RW, más rápido y práctico. La prueba de ello es esta grabadora de Pioneer, que viene a sustituir en la batalla a su hermana menor, la A03. Sin duda, el formato DVD-R y el DVD-RW siguen siendo los más compatibles por el momento, pero esta característica hace que tengas que utilizar velocidades de grabación mucho más bajas. La A04 graba a velocidades de 2x (2.770MB/s) y 1x (1.385MB/s) en el caso de los regrabables. Es una buena opción si lo que buscas es crear DVD-Video o DVD-Audio y ver el resultado en reproductores independientes al PC. Además, el soporte es más económico, casi la mitad, que un DVD+R. Sin duda, uno de los engorros del formato DVD-RW era la necesidad de dar formato al disco cada vez que se desea escribir en él. La nueva regrabadora incorpora la función formato rápido (Quick Format), que permite obviar el paso del formateo antes de escribir en el soporte. El aparato incorpora software como el Instant CD/DVD y el MyDVD 3.0.

7,5


FABRICANTE: Pioneer
CARACTERÍSTICAS: Unidad IDE, velocidades para CD: 24x, 8x, 4x, velocidades para DVD: 6x 2x 1x, protección Loss-less Linking.
PRECIO: 500,60 €



SOUND BLASTER EXTIGY

Sonido portátil todo terreno

Creative ha optado por sacar la tarjeta de sonido de la carcasa de tu PC. El resultado es la Extigy, una tarjeta externa de diseño elegante que incorpora las mejores características de la Audigy. **A grandes trazos, ambas tarjetas ofrecen las mismas prestaciones, solo que la Extigy es externa.**

Sin duda, una de las mejores características de esta innovadora tarjeta es su versatilidad. Por un lado, dispone de la preceptiva conexión USB 1.0 que la comunica con el PC y, por otro, tiene distintas entradas y salidas para poderla conectar con otros dispositivos, incluidos los MIDI.

En su panel frontal encontrarás tres mini-jacks, uno para los auriculares, otro para entrada de línea analógica y otro para el micrófono. Éste último cuenta con su propio potenciómetro de volumen. A su lado encontrarás el volumen general, un potenciómetro multivuelta que permite fijar el volumen de salida del sonido. El motivo de que este potenciómetro no tenga topes a la hora de hacerlo girar en una dirección o en otra es porque el conjunto incorpora un mando a distancia que actúa sobre el volumen pero que no hace girar el potenciómetro para evitar piezas mecánicas (motores) que actúen sobre él. En este mismo frontal encontrarás el botón para encender y apagar el aparato y un segundo botón para activar el CMSS (Creative Multi-Speaker Sorround). Este sistema te permite emular el Dolby 5.1 cuando el reproductor o los archivos que se reproducen no tienen esta característica. Finalmente, encontrarás una entrada y una salida para conexiones digitales y una serie de indicadores luminosos que indican el modo en que está trabajando el aparato. Una de las buenas características de la Extigy es que detecta automáticamente el conjunto de altavoces que se emplea para adecuarse a ellos.

En la parte posterior se encuentran las salidas para los altavoces, que pueden conectarse mediante mini-jacks (tres en el caso del sonido decodificado o uno de seis canales para los altavoces que incorporan el decodificador). La Extigy no ha dejado de lado a los amantes de la creación musical, así que también incorpora conectores de entrada y salida MIDI. Los dispositivos digitales (como DAT o MiniDisc) también tienen cabida con una entrada SPDIF.

Audigy o Extigy

La Extigy no deja de ser una simple solución para tener un decodificador portátil. Esto la hace especialmente interesante si utilizas un ordenador portátil en casa o para conectar reproductores de MP3 o lectores de DVD en el salón de tu casa sin necesidad de que el PC esté en marcha. Lo cierto es que encontrarás ciertas ventajas en cuanto a precio y prestaciones si optas por la Audigy Player, que es algo más barata e incorpora una conexión FireWire. Si quieres darle un uso más profesional a la Extigy, también toparás con ciertas limitaciones. Echarás de menos algunas conexiones, como las RCA y FireWire, que incorporan las Audigy Platinum o la Terratec DMX 6Fire 24/96.

El conjunto viene equipado con un buen surtido de software. Se incluyen desde la versión 3 del Creative PlayCenter hasta el Creative Recorder y el Creative Wave Studio, con los que podrás hacerte con sonidos de cualquier fuente, editarlos y guardarlos en otros formatos. Si eres usuario de Minidisc también agradecerás la inclusión del Minidisc Center.

Si lo tuyo son los cachivaches que suenan o buscas una solución para disfrutar de buen sonido para tu portátil, la Extigy puede ser una buena solución. No obstante, ten presente que otros dispositivos USB conectados en el equipo pueden comprometer su buen rendimiento. Su otra ventaja: la independencia del PC. Esto te permite usarla con todo tipo de dispositivos, ya sean reproductores MP3, lectores de CD o incluso de DVD.

FABRICANTE: Creative Labs
CARACTERÍSTICAS: Soporte 24bits/96kHz, EAX (1.0, 2.0 y HD Advance), Dolby Digital y CMSS, control de volumen, entradas y salidas analógicas, digitales y MIDI
PRECIO: 229,00 €

7,5

SUSCRÍBETE



¿Aún no te has suscrito a *Game Live*? Hazte un regalo como Dios manda y consigue **12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10.** Oportunidades como ésta no se presentan todos los días. ¿Qué tal si la aprovechas?

ENTRA EN JUEGO

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN

Deseo suscribirme por 12 números a la revista GAME LIVE a partir del nº ____ por 49,50 € (oferta válida únicamente en España).

FORMA DE PAGO

☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐ TARJETA VISA Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ (VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta ☐☐☐☐

☐ TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L. GIRO POSTAL ☐

Nombre y Apellidos...Telf..................

Dirección..

Población..........................C.P..................Provincia..........................

Firma del titular de la tarjeta VISA

Promoción válida para España. Suscripciones y pedidos para otros países, cosultar por teléfono con Lluis Ibáñez (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixoibérica.com

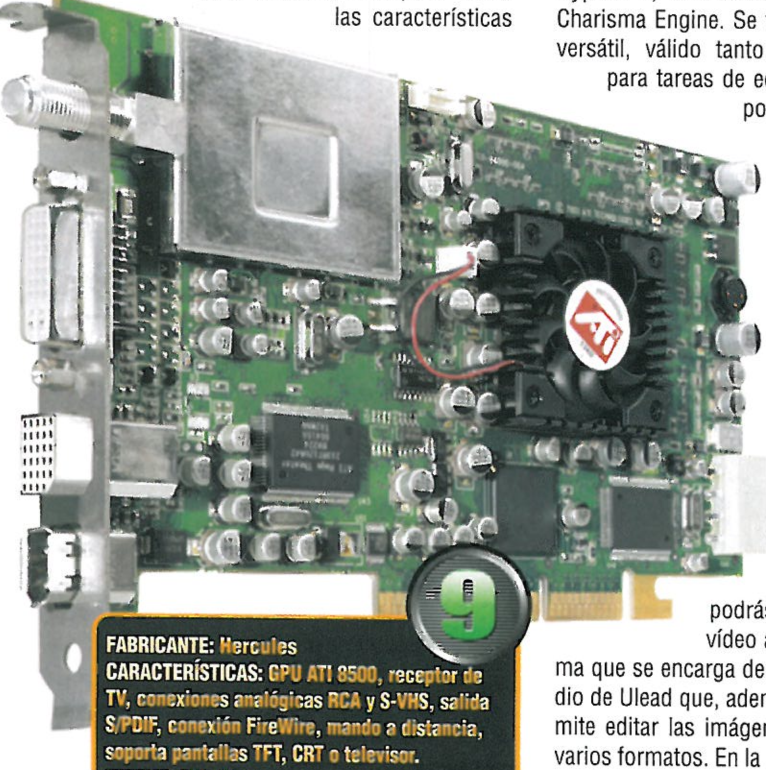
Protección de datos: Según la Ley de Protección de datos personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos, si éstos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos, pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés, háznoslo saber.

HERCULES 3D PROPHET ALL-IN-WONDER

La alianza Hercules-ATI da buenos frutos

Una tarjeta versátil con múltiples prestaciones de edición de vídeo y buenas maneras a la hora de jugar. Si buscas una tarjeta que te sirva para jugar y para muchas otras cosas, tal vez estés a punto de encontrarla.

Hace tiempo que ATI anunció su intención de dedicarse exclusivamente al desarrollo y producción de chips dejando la manufacturación de tarjetas en manos de terceros. Una de los primeras compañías en recoger el guante fue Hercules que, tras la poca aceptación de los chips Kyro, necesitaba de una GPU capaz de plantarle cara a la poderosa nVidia. La Hercules 3D Prophet All-In-Wonder 8500DV es una tarjeta equipada con el procesador ATI 8500 y que, además, incorpora todas las características para la edición de video digital de la serie All-In-Wonder del fabricante canadiense. De hecho, de Hercules prácticamente sólo encontrarás el envoltorio, ya que el mando a distancia que incorpora lleva el logo de ATI, al igual que la pegatina ubicada sobre el ventilador del procesador.



9

FABRICANTE: Hercules
CARACTERÍSTICAS: GPU ATI 8500, receptor de TV, conexiones analógicas RCA y S-VHS, salida S/PDIF, conexión FireWire, mando a distancia, soporta pantallas TFT, CRT o televisor.
PRECIO: 549,70 €

Vídeo y juegos

La tarjeta utiliza las tecnologías TruForm, HyperZ II, Smoothvision, Smartshader y Charisma Engine. Se trata de un producto versátil, válido tanto para juegos como para tareas de edición de vídeo. Dispone de conexión FireWire para la adquisición de vídeo digital y, además, un sintonizador de televisión de hasta 125 canales. Para ello cuenta con una entrada de antena con la que podrás sintonizar las emisoras. Además, ofrece soporte para el teletexto y una caja de sobremesa desde la que podrás capturar o enviar vídeo analógico. El programa que se encarga de ello es el Video Studio de Ulead que, además de capturar, permite editar las imágenes y exportarlas en varios formatos. En la misma cajita, encontrarás una salida para sonido digital Dolby 5.1. Lo que no incorpora la tarjeta es el descodificador, así que va a hacerte falta un conjunto de altavoces con decodificador incorporado o un amplificador capaz de aprovechar estas característica.

La caja de conexiones te será muy práctica para enviar imágenes y sonido a aparatos externos.

Una de sus mejores características es la capacidad Dual Display, que hace que pueda mandar a la vez imágenes a un televisor y al monitor del PC. De este modo, puedes continuar trabajando mientras alguien mira una película DVD o cualquier canal de televisión en la pantalla del televisor. Esto se consigue gracias al programa Hydravision II, un software extremadamente configurable que también permite mejoras visuales en el escritorio.

El PC en la tele

Para reforzar estas prestaciones, el equipo incorpora un mando a distancia que utiliza la radiofrecuencia para enlazar con un receptor USB. Eso permite controlar el PC (ratón incluido) desde una habitación adyacente.

En definitiva, que difícilmente encontrarás una tarjeta mejor para las aplicaciones de edición de vídeo o para ver la televisión en tu monitor. Si además la vas a usar para jugar, esta tarjeta arroja resultados superiores a las GeForce 3 Ti 200 e incluso (en valores absolutos con el 3Dmark 2001 SE) a las GeForce4 MX 440. Sin duda, Hercules ha encontrado un buen aliado en ATI para ofrecer unas tarjetas de altas prestaciones y muy versátiles.



WARCRAFT III
REIGN OF CHAOS



Compra WarCraft III en Centro MAIL
y llévate una camiseta
de regalo



LANZAMIENTO 28 DE JUNIO






pedidos por teléfono 902 17 18 19

pedidos por internet www.centromail.es



Seis eran seis **las demos del mes**. **Una galáctica, otra rolera** y dinámica, **dos estratégicas, otra más de Fórmula 1**. Incluso **una sobre patines**. Ah, y no olvides hacer una visita a nuestra carpeta de extras: un par de buenas sorpresas te esperan en su interior.

JEDI KNIGHT II
Jedi Outcast

En esta demo tendrás la oportunidad de probar a Kyle Katarn con todos sus poderes activos. Se trata de una misión de prueba algo corta pero muy completa. Tendrás que abrirte paso entre un puñado de tropas de asalto y sus oficiales, encontrar el camino correcto para rescatar a tu compañera capturada e incluso enfrentarte a un Jedi enemigo. Familiarízate con los movimientos de Kyle durante el juego, ya que habrá momentos en los que sea necesario realizar saltos especiales y entrar en lugares estrechos agachado. Es fácil, basta con mantener el botón de salto pulsado para que, usando la fuerza, Kyle alcance lugares inaccesibles para un ser humano normal. Con la tecla de agacharse y de desplazamiento, Kyle efectuará una voltereta en la dirección indicada. Es un movimiento útil incluso para evitar los disparos enemigos.

INSTALACIÓN: D:\Demos\JK2\JK2Demo.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Raven Software
EDITOR: Proein
REQUISITOS: PII 350, 64 MB de RAM, 68 MB disco duro, tarjeta 3D de 16 MB.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás**: S • **Izquierda**: A
Derecha: D • **Disparo alternativo**: Botón derecho
Disparo: Botón izq. • **Saltar**: Espacio • **Agacharse**: C



SUMARIO

DEMOS

- JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST
- DUNGEON SIEGE
- F1 2002
- SUDDEN STRIKE 2
- STEALTH COMBAT
- TONY HAWK'S PRO SKATER 3

PARCHES

- DELTA FORCE: LAND WARRIOR 1.00.34
- HEROES OF MIGHT & MAGIC IV 1.2
- WARRIOR KINGS 1.3
- COUNTER STRIKE 1.4
- HALF-LIFE 1.1.0.9
- C&C: RENEGADE 1.030
- DESERT SIEGE
- QUAKE III RALLY

EXTRAS

- QUAKE III RALLY (MOD)
- EDITOR DUNGEON SIEGE
- PLUG-IN MORROWIND
- MANUAL F22 LIGHTNING 3

UTILIDADES

- DIRECTX 8.1
- WINZIP 8.1

Cómo instalar el CD

No hará falta que lo agites antes de usarlo. Basta con que lo introduzcas y dejes que el autoarranque haga el resto. ¿Que no tienes el autoarranque activado? Pues abre el Explorador o Ejecutar y haz doble clic en inicio.exe en el directorio raíz del CD. Una vez cargada la página principal, podrás acceder a los múltiples bits de nuestro regalo del mes. En caso de que no te aparezca la página principal, puedes instalar los diferentes programas haciendo doble clic en el ejecutable correspondiente, al que puedes acceder a través del Explorador.
En el caso de las demos, te indicamos la ruta de instalación en la ficha técnica de cada una de ellas.

DUNGEON SIEGE

INSTALACIÓN: D:\Demos\Dungeon\DSdemo.exe
GÉNERO: Rol
DESARROLLADOR: Gas Powered Games
REQUISITOS: PII 333, 128 MB RAM, 197 MB de espacio libre, DirectX 8.1, tarjeta gráfica 3D de 16 MB.



La demo empieza como si iniciaras una partida de la versión completa de *Dungeon Siege*. El primer paso consiste en crear tu personaje y elegir la ropa base, lo cual no es muy importante ya que pronto consigues nuevas vestimentas para él. Verás que en *Dungeon Siege* no tienes que decidir la especialización de tu personaje: ya lo harás mientras juegues. Cuanto más uses un arma o hechizo, más diestro serás en su uso.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón

F1 2002

INSTALACIÓN: D:\Demos\F12002\f12002.exe
GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Image Space Inc.
REQUISITOS: PII 400, 128 MB RAM, 72 MB libres, DirectX 8.1, tarjeta 3D de 8 MB.



En tus manos está dejar a Schumacher sin título este año o bien darte un paseo triunfal con su Ferrari. Decide el nombre de tu piloto y la escudería con la que quieras correr. En la demo puedes elegir entre Ferrari, McLaren, Williams o Sauber. El circuito de pruebas en el que podrás demostrar tus dotes al volante es el de Australia, un trazado fácil en el que sólo un par de curvas te plantearán serios problemas.

CONTROLES

Acelerar: A • **Frenar**: Z • **Dirección**: Cursores

SUDDEN STRIKE 2

INSTALACIÓN: D:\Demos\Sudden\SuddenStrike2.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Fireglow
REQUISITOS: PII 333, 64 MB RAM, 65,3 MB libres, DirectX 8.0.



Dejamos Europa para dirigirnos al Imperio del Sol Naciente, aunque no en visita turística, sino en un ataque a gran escala. La segunda parte de *Sudden Strike* te permitirá jugar con los japoneses. Verás que la demo no permite entrar en la opción de campaña: debes dirigirte a la opción de Single Missions y entrar en la única disponible. Y prepárate, porque por muchas tropas que tengas, un ataque frontal acabará en fracaso.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón

STEALTH COMBAT

INSTALACIÓN: D:\Demos\Stealth\Setup.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: DECK13 Interactive
REQUISITOS: PII 300, 32 MB RAM, 153 MB libres, DirectX 8, tarjeta 3D de 8 MB.



Si algo caracteriza a *Stealth Combat* es la variedad de vehículos y misiones disponibles. Puedes elegir entre un personaje masculino o femenino y el bando al que quieras unirte (La Alianza Económico-Militar o La Gran Asia). Ambos bandos tiene una serie de vehículos a su disposición que te permitirán luchar por tierra, mar y aire de muchas maneras diferentes. En la demo podrás pilotar un helicóptero y un tanque.

CONTROLES

Acelerar: W • **Disparar**: Botón izquierdo
Dirección: Ratón

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

INSTALACIÓN: D:\Demos\THPS3\Thps3Demo.exe\Setup.exe
GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: Gearbox
REQUISITOS: PIII 500, 64 MB RAM, 100 MB libres, DirectX 8.1, tarjeta 3D de 16 MB.



¿Qué tendrá este Tony que a todos gusta? La saga *Tony Hawk* se ha convertido en un clásico de los juegos deportivos. Y esta última entrega ha superado a las anteriores en todos los aspectos. Aprende a dominar el skate en el modo tutorial y luego lánzate en el trepidante circuito de muestra en el modo de competición o estilo libre. Ten presente que la señal "o" hace referencia a la tecla de salto y "2" a ése número en el teclado numérico.

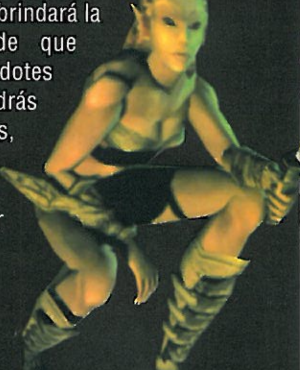
CONTROLES

Dirección: Cursores
Piloto Salto: 2 (teclado numérico)

EXTRAS extras

Este mes incluimos dos extras de interés que requieren una pequeña explicación introductoria. El primero es el editor de *Dungeon Siege*. Se trata de un programa todavía en fase beta que te permitirá, con un poco de paciencia y creatividad, personalizar a tu gusto este gran juego de rol. Elige el tipo de terreno y los monstruos (de entre más de 200) o programa batallas y emboscadas. Incluso puedes regular las propiedades de los objetos del juego.

El segundo archivo interactivo incluido en la carpeta de extras es un plug-in para *Morrowind*. Una vez instalado el archivo e iniciado el juego, tienes que hablar con Dulnea Ralaal en Balmora. Ésta te brindará la posibilidad de que expreses tus dotes artísticas. Podrás contar chistes, cantar, bailar... Incluso tocar el tambor.





Expertos en informática

A CORUÑA
- **A Coruña** C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
- **Santiago de C.** C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288

ÁLAVA
- **Vitoria-Gasteiz** C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149

ALICANTE
- **Alicante**
  - C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
  - C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
- **Benidorm** Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
- **Elche** C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959

ALMERÍA
- **Almería** Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643

ASTURIAS
- **Oviedo** C.C. Los Prados, local 12 ✆985 119 994

BALEARES
- **Palma de Mallorca**
  - C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
  - C/ Bolsería, 10
- **Ibiza** C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
- **Inca** C/ Pelaires, 10

BARCELONA
- **Barcelona**
  - C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
  - C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
  - C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
  - C/ Sants, 17 ✆932 966 923
  - C/ C.C. Diagonal Mar. Local 3660-3670. ✆933 560 880
- **Badalona**
  - C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
  - C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
- **Barberá del Vallés** C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
- **Manresa** C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
- **Mataró**
  - C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
  - C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781

BURGOS
- **Burgos** C.C. La Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717

CÁCERES
- **Cáceres** Av. Virgen de Guadalupe, 18 ✆927 626 365

CÁDIZ
- **Jerez** C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962

CASTELLÓN
- **Castellón** Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053

CÓRDOBA
- **Córdoba** C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076

GIRONA
- **Girona** C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
- **Figueres** C/ Morería, 10 ✆972 675 256

GRANADA
- **Granada** C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
- **Motril** C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434

GUIPUZCOA
- **San Sebastián** Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
- **Irún** C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293

HUELVA
- **Huelva** C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630

JAÉN
- **Jaén** Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210

LA RIOJA
- **Logroño** Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833

LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
- **Las Palmas**
  - C.C. La Ballena, Local 1.5.2 ✆928 418 218
  - Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
  - C.C. Siete Palmas, Local 2-16. Av. Felo Monzón, s/n
- **Arrecife** C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
- **Vecindario** C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta ✆928 792 850

LEÓN
- **León** Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
- **Ponferrada** C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430

MADRID
- **Madrid**
  - C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
  - Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
  - C.C. La Vaguada. Local T-038 ✆913 782 222
  - C.C. Las Rosas, Local A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
- **Alcalá de Henares** C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
- **Alcobendas** C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
- **Getafe** C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
- **Las Rozas** C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
- **Móstoles** Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
- **Pozuelo** Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
- **Torrejón de Ardoz** C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
- **Villalba** C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46. ✆918 492 379

MÁLAGA
- **Málaga** C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
- **Fuengirola** Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800

MURCIA
- **Murcia** C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704

NAVARRA
- **Pamplona** C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806

PONTEVEDRA
- **Pontevedra** C.C. Vialia, Local 6. C/ Calvo Sotelo, s/n. ✆986 853 624
- **Vigo** C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682

SALAMANCA
- **Salamanca** C/ Toro, 84 ✆923 261 681

SANTA CRUZ DE TENERIFE
- **Santa Cruz Tenerife** C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083

SEVILLA
- **Sevilla**
  - C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
  - C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604

TARRAGONA
- **Tarragona** Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945

TOLEDO
- **Toledo** C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035

VALENCIA
- **Valencia**
  - C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
  - C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
- **Torrent** C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665

VALLADOLID
- **Valladolid** C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828

VIZCAYA
- **Bilbao** Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473

ZARAGOZA
- **Zaragoza** C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271



SOTFWARE DE REGALO

tu cocina
Inglés
PLANETA DeAGOSTINI
Atlas Mundial Interactivo
Enciclopedia Multimedia
PLANETA DeAGOSTINI

ADVANCED

SVGA GEFORCE-II 64 MB.	Monitor Daewoo 17"
Memoria 128 MB.	Sonido AC97
Disco duro 40,7 GB.	Altavoces, Micrófono
CD-ROM LG 52x	Teclado y Ratón
Módem 56 KB. (PCI)	Multimedia
INTEL PENTIUM IV 1.6 GHz.	






979,90

Windows Millenium: 130 € • Windows XP: 135 €

BEATMAN



Reproductor MP3 de 8 cm. Más de 180 Mb. de datos o más de 200 minutos de música MP3 en un mini-CD.

EASY CAM DV



Cámara digital, webcam, video-cámara, grabadora de sonido y autorretrato. 5 funciones en un aparato de 128 MB.

EASY POINT & CLICK



Cámara fotográfica digital de 1.3 Megapixels con flash incorporado y una capacidad de hasta 180 fotos.

TAMASHI MPX3



Reproductor portátil de CD audio y MP3 de alta calidad y atractivo diseño. Incluye riñonera porta-CD de regalo

CREATIVE GEFORCE 4 MX420



CREATIVE GEFORCE 4 MX460



GENIUS WIRELESS TWINTOUCH+

48,95

SOUND BLASTER EXTIGY



GRAVIS X-TERMINATOR



INTERACT PC HORNET GAME PAD



LOGIC 3 PC INTRUDER PAD USB



MICROSOFT SIDEWINDER PRECISION 2 USB



THRUSTMASTER FERRARI 360 MODENA PRO



THRUSTMASTER FIRESTORM DIGITAL 2



TOP GUN FOX 2



VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE GT +



pedidos por teléfono 902 17 18 19

pedidos por internet www.centromail.es



Expertos en videojuegos



CIVILIZATION III	49,95
CIVILIZATION III - ED. ESPECIAL	59,95
COMMAND & C. RENEGADE	42,95
COMMANDOS 2: M. OF COURAGE	37,95
DIABLO II: BATTLE CHEST	47,95
EMPIRE EARTH	44,95
FIFA FOOTBALL 2002	37,95
LOS SIMS: DE VACACIONES	19,95
LOS SIMS: PRIMERA CITA	17,95
MEDAL OF HONOR: A. ASSAULT	47,95
P. RADIANCE: R. MYTH - ED. COL	54,95
ULT. ONLINE: LORDS B. REVENGE	24,95
WARRIOR KINGS	44,95



IMPUESTOS INCLUIDOS

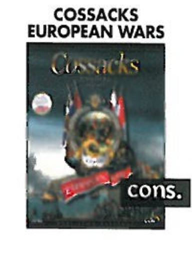




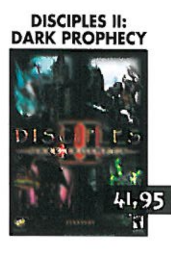
BLOOD OMEN 2



COSSACKS EUROPEAN WARS



DISCIPLES II: DARK PROPHECY



DUKE NUKEN MANHATTAN PROJECT



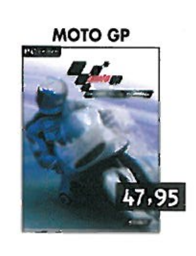
GRAND PRIX 4



GTA III



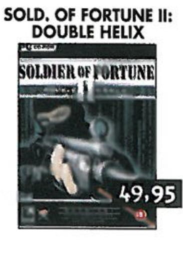
MOTO GP



MUNDIAL FIFA 2002



SOLD. OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX



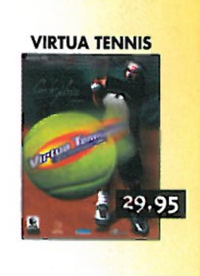
SPIDER-MAN: THE MOVIE



STAR WARS: J. KNIGHT. II: JEDI OUTCAST

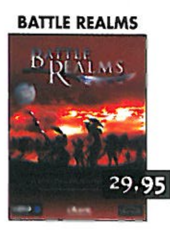


VIRTUA TENNIS

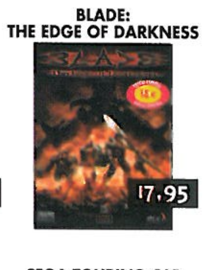




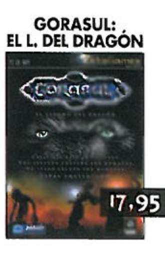
BATTLE REALMS



BLADE: THE EDGE OF DARKNESS



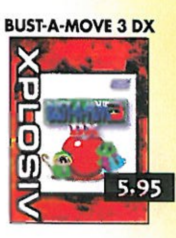
GORASUL: EL L. DEL DRAGÓN



MYST III: EXILE



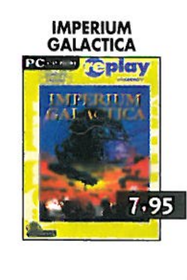
BUST-A-MOVE 3 DX



F/A-18 HORNET 3.0



IMPERIUM GALACTICA



LAST BRONX



SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP



SIM ANT





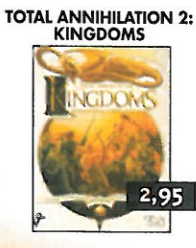
SIM TUNES



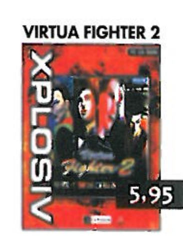
SPACE CONQUEST



TOTAL ANNIHILATION 2: KINGDOMS



VIRTUA FIGHTER 2



WORLD FOOTBALL



EMPEROR: EL NAC. DE CHINA	julio
FREEDOM FORCE	junio
HAEGEMONIA	julio
ICEWIND DALE 2	julio
IGI 2: COVERT STRIKE	junio
J. DE CRISTAL: NAKATOMI PLAZA	junio
MAFIA	julio
STAR TRECK: BRIDGE COMMANDER	junio
STAR WARS: GALACTIC B.: C. CLON	junio
ZIDANE FOOTBALL 2002	julio

pedidos por teléfono **902 17 18 19**

pedidos por internet **www.centromail.es**



JUEGO COMPLETO

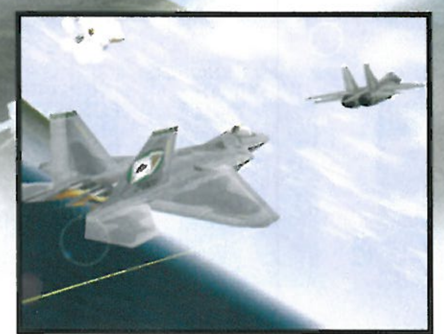
Un juego que te da las necesarias facilidades para que disfrutes del cielo, las bombas y tu F-22 sin necesidad de dejarte los nudillos y las meninges. **Abran paso a una de las estrellas de la simulación tecnológica** para todos los públicos.

Instalación

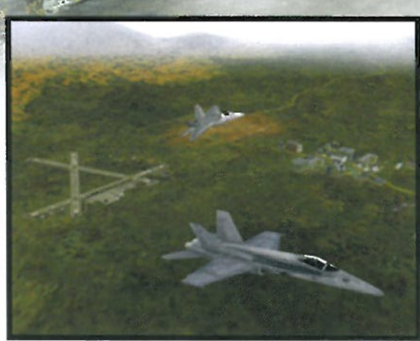
INSTALACIÓN: D:\L3SETUP\Setup.exe
GÉNERO: Simulación
DESARROLLADOR: Novalogic
REQUISITOS: P133 MMX; 32 MB de RAM, 240 MB de disco duro, W 95/98 o Me, tarjeta 3D

Movimiento del avión	Cursores
Potencia de los motores	De 6 a 0
Postquemador	Retroceso
Seleccionar cañones	2
Seleccionar misiles aire-aire	3
Seleccionar misiles aire-tierra	4
Seleccionar bombas	5
Disparo	Barra espaciadora
Disparo de cañón	Z

F-22 LIGHTNING 3


En las partidas multijugador, podrás elegir un distintivo para tu escuadrón.


La máxima vuelve a tener validez: si es ruso, es de los malos.


Los aviones de la USAF te acompañarán en la mayoría de las misiones.

Aunque aún no ha sustituido por completo al F-15 Eagle en el papel de orgullo de la flota aérea de Estados Unidos, el F-22 ya ha inspirado unos cuantos simuladores de vuelo. Este poderoso modelo es lo más parecido a Windows que puede encontrarse surcando los cielos: multitareas, líder en lo suyo y con una peligrosa tendencia a crear "daños colaterales". En este juego vas a pilotar uno. Y puedes contar con que tus rivales se echarán a temblar cuando te vean aparecer en el horizonte, ya que llevarás un par de bombas termonucleares en la bodega.

Para todos

Buenas noticias para todos aquellos que alguna vez han intentado entrar en el complejo mundo de los simuladores de vuelo y se han echado atrás al verse desbordados por su nivel exigencia: *F-22 Lightning 3* ha pensado en vosotros. Por eso ofrece una serie de ayudas que hacen que el juego pueda tomarse casi como una película interactiva. El piloto automático es completísimo: si quieres, sigue aviones por ti, traza de forma automática la ruta de la misión, equilibra el avión, iguala tu velocidad a la de los objetivos y reposta automáticamente. Incluso despega y aterriza por ti.

Si activas todas las ayudas, tu interacción con el juego se reduce a disparar y esquivar cuando te disparen. Pero no por ello creas que el juego va a ser coser y cantar, ya que es necesario tener en cuenta factores como el tipo de munición adecuado en todo momento o cuándo conviene disparar y cuándo no. En el caso de los misiles aire-aire, aunque aparezca la indicación de que el objetivo está dentro del rango de disparo es mejor esperar un poco para reducir las posibilidades de que el enemigo esquive el misil. Y tratándose de las bombas, en especial la termonuclear, hay que predecir la onda expansiva que va a crearse si no quieres acabar convertido en absurdo mártir de tu propia causa.

Si activas todas las ayudas, tu interacción con el juego casi se reduce a disparar y esquivar

En las partidas multijugador también te lo ponen fácil. El único requisito es conectarte a Internet y usar la actualización automática que aparece en el menú principal del juego. Así accedes al servicio on line de Novaworld, que te permite unirte a las partidas que haya creadas o iniciar una nueva de manera muy sencilla. Si juegas en alguno de los servidores creados por Novaworld, te verás envuelto en faraónicas partidas de hasta 128 jugadores, aunque lo habitual es que no pasen de 16. Se trata de combates apasionantes por su rápido desarrollo y la posibilidad de servir-



Algunos enemigos son presa fácil para tu cañón.

se de las irregularidades del terreno para esquivar los misiles enemigos.

En el modo para un jugador puedes participar en misiones independientes o en cualquiera de las siete campañas. A menos que tengas una amplia experiencia y tus conocimientos de inglés te permitan seguir las ordenes recibidas por los instructores, lo mejor es que empieces por el tutorial, en el que se adquieren los rudimentos de vuelo y combate. Otra alternativa es crear una misión propia dentro del menú de misiones individuales y poner en práctica lo que explica el manual, sobre todo la parte de navegación y combate. De todas formas, el despegue, las maniobras y el aterrizaje son extremadamente flexibles y admiten un considerable margen de error.

Poco configurable

El nivel de dificultad y las opciones de realismo son mucho menos regulables de lo habitual en simuladores de vuelo y las opciones de configuración se limitan a doblar la carga que transportar, incorporar efectos de gravedad o recurrir a la retracción automática del tren de aterrizaje. No pueden modificarse los parámetros de inteligencia artificial.

F-22 Lightning 3 acepta todo tipo de sistemas de control, ya sea teclado, pad o joystick. El teclado permite un manejo eficaz del aparato, pero es el joystick la opción más adecuada, tanto si se trata de uno sencillo como si tienes una palanca de mando con acelerador y pedales.

La clave para triunfar es conocer al enemigo. Te verás enzarzado en una serie de misiones de escolta, ataque aéreo o terrestre cuya característica común es que siempre dispones de munición escasa. Eso implica que debes ser selectivo, ya que es casi imposible vaciar el escenario de enemigos. Debes elegir los objetivos más peligrosos y centrarte en ellos. La mejor opción consiste en reservar tus misiles de largo alcance para aquellos enemigos que puedan darte caza con mayor facilidad. Recuerda que el que golpea primero golpea dos veces.



Es una B-16. Asegúrate de tener permiso antes de lanzarla.



Volar bajo y lanzar una bomba puede ser motivo de disgusto.

Haz uso de las diferentes perspectivas que ofrece el juego, en especial de la vista del objetivo. Pulsando F8 obtendrás un primer plano del enemigo que hayas seleccionado y del área que le rodea.

Por si no te defiendes bien con el inglés, hemos incluido el manual en castellano del juego en la carpeta "Extras" del CD1.

F22 LIGHTNING 3

SALIR — ESC
CARLINGA VIRTUAL — F1
VISTA DEL HUD — F2
VISTA EXTERNA — F3
VISTA FLY-BY — F4
Vistas
FIJADOR DE BLANCOS — F5
VISTA DEL WINGMAN — F6
VISTA DEL MISIL — F7
VISTA DEL OBJETIVO — F8
VISIÓN NOCTURNA — F9
HUD SI/NO — F10
PRESENTACIÓN DE ATAQUE — F11
COMPRESIÓN DE TIEMPO — F12

ALTERNAR ARMAS
NAV
CAÑONES
MISILES AIRE-AIRE
MISILES AIRE-TIERRA
BOMBAS
MOTOR APAGADO
EMPUJE AL 35% TAXI
EMPUJE AL 80% ATERRIZAJE
EMPUJE AL 90% CRUCERO
EMPUJE AL 100% POT. MIL.
DISMINUIR EMPUJE
INCREMENTAR EMPUJE
POSTQUEMADOR

NÚMEROS ATRASADOS



¿Acabas de descubrir *Game Live* y te encantaría tener la colección completa? ¿Te falta algún número? Tus deseos son órdenes: aquí tienes la lista de los números aparecidos hasta ahora. Puedes solicitar cualquiera de ellos utilizando el boletín de pedido.

Sí, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 3,57 EUROS por ejemplar:

☐ nº1 ☐ nº2 ☐ nº3 ☐ nº4

Sí, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,18 EUROS por ejemplar:

☐ nº6 ☐ nº7 ☐ nº8 ☐ nº9 ☐ ESPECIAL AGOSTO ☐ nº10

Sí, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,78 EUROS por ejemplar:

☐ nº11 ☐ nº12 ☐ nº13 ☐ nº14

Sí, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,95 EUROS por ejemplar:

☐ nº15 ☐ nº16 ☐ nº17 ☐ nº18

+2,15 euros por gastos de envío (independientemente de la cantidad de ejemplares solicitada)

FORMA DE PAGO

☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Oferta válida únicamente en España

☐ TARJETA VISA Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ (VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta ☐☐☐☐

☐ TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L. GIRO POSTAL ☐

Nombre y Apellidos...Tel..............................

Dirección..

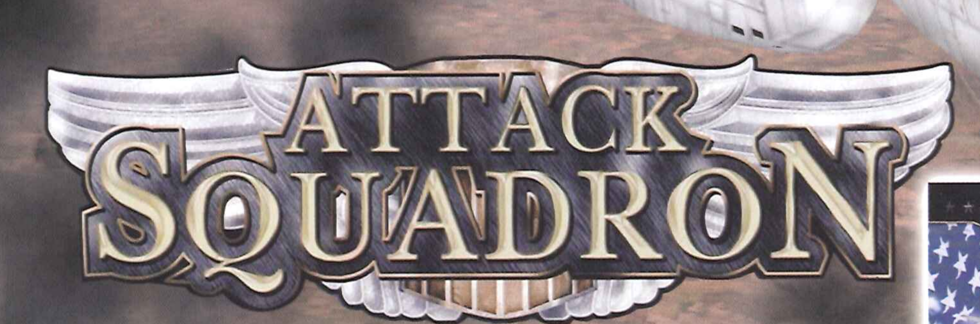
Población..............................C.P..............................Provincia..............................

Firma del titular de la tarjeta VISA

Promoción válida para España. Pedidos para otros países, consultar por teléfono con Lluís Ibáñez (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixoiberica.com

Protección de datos: Según la Ley de Protección de datos personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos, si éstos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos, pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés, háznoslo saber.

ÚNETE AL MEJOR ESCUADRÓN DE AVIONES DE COMBATE QUE HAYA EXISTIDO



Jane's

ATTACK SQUADRON

Revive el honor, la gloria y el triunfo de los más fantásticos combates aéreos que se hayan inscrito en la memoria de la historia.

- Participa en cada batalla de las emocionantes campañas en las que se representan los duelos aéreos más terribles de la Segunda Guerra Mundial.
- Siente las descargas de la artillería y el golpeteo de las balas.
- Prueba tu temple con los catorce modelos de aviones, cada uno con cabinas tridimensionales realistas y diales e indicadores que funcionan como los de verdad.
- Una excelente modalidad para varios jugadores te permite disfrutar partidas con tus amigos.
- Misiones de patrullaje, intercepción y bombardeo estratégico. Además, ataques aéreos con una gran cantidad de objetivos como barcos de guerra, submarinos, trenes, tanques, aeropuertos y fábricas.

¡ YA A LA VENTA !

¡ No estás solo ! Formas parte del Attack Squadron

DISTRIBUIDO POR:



www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D. 3º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70



PC CD ROM







THQ



AÑO 1203 d.c.

Temujín, tras el envenenamiento de su padre, había heredado a la edad de trece años el trono de su tribu. Gracias a su innata habilidad con las armas y sus dotes de estratega, fue sometiendo, una a una, a las tribus rivales hasta crear el ejército más poderoso de Asia y ser proclamado por la Gran Asamblea de los Guerreros como gobernante universal: GENGIS KHAN



AÑO 1215 d.c.

Doce años después, tras una larga campaña, su formidable ejército se encuentra a las puertas de Pekín. La supremacía del imperio chino se tambalea...



AÑO 2002 d.c.

La Conquista de Pekín por los guerreros de Gengis Khan se convierte en una doble misión de Tzar para presentar su Edición de Oro. Conoce todos sus detalles y descarga la campaña de Gengis Khan desde www.fxplanet.com

